

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
LOKASI SMK N 2 SEWON
Jl. Parangtritis km 7 Sewon Bantul Yogyakarta

Disusun Sebagai Tugas Akhir
Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)



Disusun Oleh:
Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
PERIODE 2015
DI SMK N 2 SEWON

Yang bertanda tangan di bawah ini mengesahkan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang disusun oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon sejak tanggal 10 Agustus 2015 s.d. 12 September 2015. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.

Bantul, September 2015

Menyetujui/Mengesahkan:

Dosen Pembimbing



Dr. Priyanto, M.Kom
NIP. 19650629 199003 2 002

Guru Pembimbing



Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001



Dr. Priyo Kusnarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

Koordinator PPL



Damar Budianto, S.Pd.
NIP. 19750607 200501 1 010

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. sehingga atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan program dan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tepat waktu tanpa adanya halangan suatu apapun demi melancarkan kegiatan praktik perkuliahan.

Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan sebuah program wajib bagi mahasiswa jenjang S1 Kependidikan yang diadakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta. Program ini merupakan program yang bersifat praktik, aplikatif dan terpadu untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari oleh mahasiswa selama perkuliahan kepada siswa di sekolah sebagai seorang pendidik.

Laporan PPL ini disusun berdasarkan hasil observasi dan pelaksanaan kegiatan PPL di SMK N 2 Sewon sebagai bentuk bukti dan pertanggungjawaban mahasiswa kepada Universitas Negeri Yogyakarta bahwa telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon yang diselenggarakan oleh LPPM UNY dalam periode waktu 10 Agustus 2015 – 12 September 2015

Terlaksananya kegiatan PPL ini tidak terlepas dari adanya dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Maka dengan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan PPL ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Tim LPPM selaku koordinator PPL yang telah memberikan bekal untuk dapat melaksanakan PPL di SMK Negeri 2 Sewon.
3. Dr. Priyanto, M.Kom selaku Dosen Pamong PPL Jurusan yang telah membimbing pelaksanaan PPL di SMK Negeri 2 Sewon.
4. Dr. Priyanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing PPL Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan bimbingan serta nasihat terkait pelaksanaan PPL di SMK Negeri 2 Sewon.
5. Damar Budianto, S.Pd selaku Koordinator PPL di SMK Negeri 2 Sewon yang telah memberikan arahan dan konsultasi terkait kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon.
6. Drs. Pii Kusharbugiadi, MT selaku Kepala SMK Negeri 2 Sewon yang telah memberikan izin, nasihat, bimbingan serta fasilitas selama melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon.

7. Rusli Abdul Hamid, S.Pd. selaku guru pembimbing PPL, Anton Bagus Indarto, ST dan Rifatuliha Afiana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk selama pelaksanaan praktik mengajar.
8. Guru, karyawan, dan siswa SMK Negeri 2 Sewon yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon dengan baik.
9. Rekan-rekan PPL Universitas Negeri Yogyakarta, UST, UAD, UPY di SMK Negeri 2 Sewon dari berbagai jurusan atas kerjasamanya dalam menyukkseskan kegiatan PPL.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran kegiatan PPL yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Praktik Pengalaman Lapangan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan mampu memberikan dampak yang berarti di masa yang akan datang.

Bantul, 12 September 2015

Penyusun



Rasyad Asbarin Tou
12520244049

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN.....ii

KATA PENGANTARiii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBARvi

DAFTAR TABELvii

DAFTAR LAMPIRANviii

ABSTRAKix

BAB I PENDAHULUAN 1

 A. Analisis Situasi..... 1

 B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL 21

BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL 25

 A. Persiapan 25

 B. Pelaksanaan PPL 30

 C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi 34

BAB III PENUTUP 36

 A. Kesimpulan 36

 B. Saran 36

DAFTAR PUSTAKA 38

LAMPIRAN 39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Sewon

Gambar 2. Denah Ruang Unit 1 SMK Negeri 2 Sewon

Gambar 3. Denah Ruang Unit 2 SMK Negeri 2 Sewon

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Daftar Guru PNS
- Tabel 2. Daftar Guru Non-PNS
- Tabel 3. Kegiatan Pelaksanaan PPL

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Observasi Kondisi Sekolah
- Lampiran 2. Lembar Observasi Pembelajaran dikelas dan Peserta Didik
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan PPL di Sekolah
- Lampiran 4. Matrik Program Kerja
- Lampiran 5. Perencanaan Program Individu
- Lampiran 6. Susunan Anggota PPL
- Lampiran 7. Jadwal Piket
- Lampiran 8. Laporan Mingguan Pelaksanaan
- Lampiran 9. Laporan Dana Pelaksanaan
- Lampiran 10. Kalender Akademik
- Lampiran 11. Jadwal Pelajaran
- Lampiran 12. Daftar Guru yang Mengajar
- Lampiran 13. Silabus Mata Pelajaran Merakit PC
- Lampiran 14. RPP Mata Pelajaran Merakit PC
- Lampiran 15. Materi Mata Pelajaran Merakit PC
- Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 17. Daftar Nilai Siswa
- Lampiran 18. Soal Ulangan Harian dan Jawaban Mata Pelajaran Merakit PC
- Lampiran 19. Silabus Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan
- Lampiran 20. RPP Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan
- Lampiran 21. Materi Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan
- Lampiran 22. Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 23. Daftar Nilai Siswa
- Lampiran 24. Soal Ulangan Harian dan Jawaban Mata Kompetensi Kejuruan
- Lampiran 25. Dokumentasi

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
SMK NEGERI 2 SEWON TAHUN 2015

Oleh : Rasyad Asbarin Tou

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY merupakan sebuah program wajib bagi mahasiswa yang diselenggarakan oleh pihak LPPM UNY bagi seluruh mahasiswa jenjang S1 Kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta yang berifat praktik, aplikatif dan terpadu untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan mahasiswa selama menjalani perkuliahan kepada siswa di sekolah sebagai seorang pendidik. Program ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa tentang dunia pendidikan secara nyata agar nantinya mahasiswa tersebut dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional dibidangnya, Salah satu caranya adalah dengan pelaksanaan serangkaian program PPL UNY di SMK Negeri 2 Sewon Tahun 2015 ini.

Lokasi kegiatan program PPL UNY tahun 2015 terletak di SMK N 2 Sewon yang beralamatkan di Jalan Parangtritis Km 7 Sewon, Bantul, berdekatan dengan SMP Negeri 1 Sewon. Kegiatan ini dilaksanakan dalam periode waktu satu bulan yaitu dimulai pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015.

Sebelum mahasiswa terjun dalam program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), mahasiswa melaksanakan kegiatan pra PPL yaitu pembelajaran mikro (Micro Teaching) untuk melatih mahasiswa dalam praktik mengajar dalam skala kecil, pembekalan yang dilakukan oleh masing – masing jurusan, dan melakukan observasi kelas. Rencana program PPL dirumuskan berdasarkan hasil observasi ke lokasi dan koordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran dan guru pendamping lapangan. Dari hasil observasi tersebut diperoleh gambaran mengenai media penunjang pembelajaran, , teknik pengelolaan kelas, dan teknik pengelolaan waktu.

Serangkaian program kerja PPL SMK Negeri 2 Sewon telah terlaksana dengan baik, walaupun pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti kurangnya pengetahuan dalam pembuatan Perangkat Pembelajaran yang dapat diatasi dengan berkonsultasi dengan Guru Pembimbing. Selain hambatan program PPL ini juga memberikan manfaat yang dapat diperoleh yaitu mendapatkan pengalaman mengajar (dari sisi mahasiswa) dan dapat terbiasa berbagi ilmu dalam belajar dan berlatih mengerjakan tugas mandiri (dari sisi siswa).

Kata Kunci : UNY, PPL, Perangkat Pembelajaran, Pengalaman, Sewon

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) yang mempersiapkan calon tenaga kerja untuk berperan dalam pendidikan, yaitu menjadi tenaga pendidik atau guru. Pendidik yang profesional harus mempunyai empat kompetensi yakni kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi kepribadian. Lulusan kependidikan dari UNY diharapkan dapat menguasai dan memiliki empat kompetensi tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan UNY dalam mewujudkan tenaga pendidik yang berkompeten dengan memasukkan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa UNY program studi kependidikan.

Mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mempunyai kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran ini. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk melatih mahasiswa untuk menetapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki dalam suatu proses pembelajaran sesuai bidang studinya masing-masing sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman faktual yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan diri sebagai calon tenaga pendidik yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga akademis dalam dunia pendidikan.

Lapangan (PPL) diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan dan pengembangan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

A. Analisis Situasi

Dalam rangkaian kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), mahasiswa perlu mengetahui situasi dan kondisi baik lembaga atau sekolah maupun siswa yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan praktik mengajar. Oleh karena itu, dilakukan observasi yang meliputi observasi sekolah atau lembaga dan observasi pembelajaran di kelas. Observasi sekolah atau lembaga dilakukan untuk mengetahui kondisi fisik dan potensi warga SMK Negeri 2 Sewon serta komponen-komponen di dalamnya yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah tersebut. Sedangkan observasi kelas

dilakukan untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 2 Sewon.

1. Identitas Sekolah

SMK Negeri 2 Sewon merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Kabupaten Bantul. SMK Negeri 2 Sewon memiliki 2 unit sekolah, Untuk Unit 1 berada di Jalan Parangtritis km 7 Sewon Bantul. Sedangkan Unit 2 berada di Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul. Jarak dari Unit 1 ke Unit 2 sekitar 1 km.

- a. NSS : 40.104.01.02.001
- b. NPSN : 20400418
- c. Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Sewon
- d. Status Akreditasi : Terakreditasi A
- e. Alamat Sekolah
 - 1) Unit 1 : Jl.Parangtritis KM 7 Sewon Bantul
 - 2) Unit 2 : Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul
- f. SK Pendirian
 - 1) Nomor : 270 Tahun 2003
 - 2) Tanggal : 19 November 2003
- g. Program Studi/Kompetensi Keahlian
 - 1) Teknik Komputer dan Informasi
 - 2) Multimedia
 - 3) Desain dan Produksi Kria Tekstil
 - 4) Seni Rupa
 - 5) Desain Komunikasi Visual
- h. Kepala Sekolah
 - 1) Nama : Drs. Pii Kusharbugiadi, MT
 - 2) NIP : 19640115 198903 1 013
 - 3) SK yang mengangkat : Bupati Bantul

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMK Negeri 2 Sewon

a. Visi SMK Negeri 2 Sewon

Menjadi SMK yang akan unggul, kompetitif, dan berakhlak mulia

b. Misi SMK Negeri 2 Sewon

- 1) Meningkatkan motivasi dan kerja nyata dalam mencapai misi sekolah.
- 2) Melaksanakan pembelajaran diklat program normatif, adaptif, produktif, mulok, dan pengembangan diri secara terpadu.
- 3) Mengembangkan potensi psikomotorik/skill sesuai dengan program keahlian.
- 4) Menumbuhkan karakter melalui keteladanan dan pembiasaan.
- 5) Menumbuhkan sikap mandiri dan berjiwa wirausaha.
- 6) Membina dan memupuk minat, bakat, kreativitas, dan karir.
- 7) Menyelenggarakan pembinaan dan penyuluhan kepribadian dan keagamaan.

c. Tujuan SMK Negeri 2 Sewon

- 1) Membangun warga sekolah agar mempunyai motivasi dalam meningkatkan kualitas/mutu sekolah.
- 2) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya agar mampu mengembangkan diri, baik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi ataupun hidup mandiri.
- 3) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipilih.
- 4) Membangun karakter warga sekolah melalui program sekolah, kebiasaan sekolah, kebiasaan kelas, pembelajaran, pengembangan diri, dan kegiatan ekstrakurikuler.
- 5) Menyiapkan peserta didik agar gigih dan ulet dalam berkompetisi, mampu memilih karir, beradaptasi dengan lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional pada kompetensi keahlian yang dipilih.
- 6) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, dapat mengisi lowongan kerja di dunia usaha dan dunia industri, maupun bekerja secara mandiri.
- 7) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia berkarakter Indonesia, berbudi pekerti luhur, dan taat pada ajaran agama yang dianut.

3. Potensi Siswa

Para siswa di SMK Negeri 2 Sewon , mempunyai potensi yang besar untuk dapat memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan sehari - hari, karena mereka dibekali skill atau ketrampilan spesifik sesuai penjurusannya yang sifatnya aplikatif dalam dunia kerja. Sebagian besar lulusan SMK Negeri 2 Sewon tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun, beberapa siswa ada yang melanjutkan ke perguruan tinggi.

4. Potensi Guru dan Karyawan

Sebagian guru dan karyawan di SMK Negeri 2 Sewon adalah lulusan dari beberapa PTN maupun PTS. Sebagian besar guru dan karyawan juga sudah Pegawai Negeri Sipil dan ada juga sebagian guru dan karyawan yang non Pegawai Negeri Sipil.

5. Keadaan Guru dan Karyawan

a. Kepala Sekolah



Gambar 1. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Sewon

Drs. Pii Kusharbugiadi, MT

Lahir di Madiun 15 Januari 1964. Beliau memulai pendidikannya di SD N Wayut 2 kabupaten Madiun dan lulus pada tahun 1976, kemudian melanjutkan di SMP N 3 Madiun dan lulus pada tahun 1979, selanjutnya melanjutkan di SMA N 1 Madiun dan lulus pada tahun 1982, kemudian beliau melanjutkan pendidikan S1 jurusan Elektronika Komunikasi di IKIP Surabaya dan lulus pada tahun 1987. Di tahun 2003 beliau lulus dari UGM ET MST Konsentrasi Mikrohidro.

Pengalaman mengajar mulai tahun 1985 di Surabaya saat masih kuliah di IKIP semester 7, tahun 1989 mengajar Jurusan Listrik di STM

Madiun, dan tahun 1989 sampai sekarang mengajar serta menjabat sebagai Kepala Sekolah SMK di wilayah Kabupaten Bantul.

b. Guru

Guru yang mengajar di SMK N 2 Sewon ini berjumlah sekitar 60 orang guru. Guru SMK N 2 Sewon ini berlatar belakang pendidikan (dalam bidangnya) dan agama yang berbeda (dalam tingkatan keagamaannya). Meskipun demikian, perbedaan tersebut tidak menjadi hambatan bagi tercapainya tujuan pendidikan, tujuan sekolah dan visi serta misi sekolah.


1) Guru PNS

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
1	Dra. Meiyun Wihadiyati, M.Pd.	Guru Madya	Pend. B. Indonesia	Bahasa Indonesia	
2	Ratini, S.Sn.	Guru Madya	Seni Grafis	Prod. DKV	
3	Sri Mulyani, S.Pd.	Guru Madya	Bimb Konsling	BP/BK (Ekivalen)	
4	Dra. Elirida Sulpiati	Guru Madya	Pend. T & Kom	Prod. Kria Tekstil	

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
5	Drs. Sudjit Daryanta	Guru Madya	Pend. Seni Rupa	Prod. Kria Tekstil	
6	Tukirah, S.Pd.	Guru Madya	PKK Tata Busana	Prod. Kria Tekstil	
7	Sunardi, S.Pd.	Guru Madya	Bimb Konsling	BP/BK (Ekivalen)	
8	Sudarmastuti, S.Pd.	Guru Madya	Pend. Biologi	IPA	
9	Drs. Katon	Guru Madya	Pend. Olah Raga	Penjaskes	
10	Murni Rahayu, S.Pd.	Guru Madya	Bimb Konsling	BP/BK (Ekivalen)	

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
11	Sri Purwantiningsih, S.Pd.	Guru Muda	Pend. PPKn	PKN	
12	Dra. Imtikhanah, M.Pd.	Guru Muda	Pend. Teknik Kerajinan	Prod. Kriak Tekstil	
13	M. Arif Yuniar, M.Pd.	Guru Muda	Pend. B Inggris	Bahasa Inggris	
14	Damar Budianto, S.Pd.	Guru Muda	Pend. Teknik Eltro	Fisika	
15	Ch. Ndaru Tyas S, S.Pd.	Guru Muda	Pend. Dunia Usaha	Kewirausahaan	

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
16	Rindang Asmarajati, S.Pd.	Guru Muda	Pend. Matematika	Matematika	
17	Siti Nurhidayatun, S.Kom.	Guru Muda	Manajemen Informatika	KKPI	
18	Yunarningsih, S.Pd.	Guru Muda	Pend. Matematika	Matematika	
19	Diah Sindhuwaty, S.Sn.	Guru Muda	Dis. Kom. Visual	Prod. DKV	
20	Witaningsih, S.Pd.	Guru Muda	Pend. Bahasa Inggris	Bahasa Inggris	

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
21	Indarto, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Matematika	Matematika	
22	Ch. Murniati, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Kimia	Kimia	
23	Arifah Suryaningsih, S.Pd.	Guru Pertama	Teknik Eltro Komptr	Prod. Multi Media	
24	C. Wuri Handayani, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Seni Rupa	Prod. Kria Tekstil	
25	Dra. Darmiyati	Guru Pertama	Bimb Konsling	BP/BK (Ekivalen)	

No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
26	Sukendar, S.Pd.	Guru Pertama	Pend Seni Rupa	Prod. DKV	
27	Wahyu Purwaningsih, M.Pd.	Guru Pertama	Manajemen Pendidikan	PKN/IPS	
28	Setyowati, S.Sn.	Guru Pertama	Pend Kria Tekstil	Prod. Kria Tekstil	
29	Meilina Mira Sari, S.Sn.	Guru Pertama	Sn Rupa Murni	Prod. DKV	
30	R. Kurniantoro, S.Pd.	Guru Pertama	Pend Seni Rupa	Seni Budaya	


No	Nama	Jabatan	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
31	Rusli Abdul Hamid, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Teknik Elektro	Prod. Multi Media	
32	Endah Nur Rokhmah, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Bahasa Indonesia	Bhs Indonesia	
33	Iswandari Prasetyaningsih, S.Pd	Guru Pertama	Pend. Sejarah	Sejarah	
34	Ernilistianingsih, S.E.	Guru Pertama	Ekonomi Manajemen	Kewirausahaan	
35	Marsidah, S.Pd.	Guru Pertama	Pend. Ketrampilan & Krija	Produktif Kria Tekstil	

2) Guru Non-PNS

No.	Nama	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
-----	------	---------	----------------	------

No.	Nama	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
1	Ria Indriyani, S.Pd.	Pend. Tata Busana	Produktif Kria Tekstil	
2	Wadino, S.Pd.	Pend. Seni Rupa	Produktif Kria Tekstil	
3	Deni, S.Pd.Jas.	Pend. Jasmani	Penjaskes	
4	Rani Komara, S.Pd.	Pend. Teknlg dan Kejurn	Produktif Kria Tekstil	
5	Eva Yuni Astuti, S.Pd.	Pend. Bhs. Inggris	Bahasa Inggris	
6	Mika Yurimawati, S.Pd.	Pend. Seni Kerajinan	Produktif Kria Tekstil	

No.	Nama	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
7	Fatmah Siti Herzamzam, S.Pd.	Pend. Teknlg dan Kejurn	Produktif Kria Tekstil	
8	Anton Bagus Indarto, ST	Teknik elektro	Produktif Multi Media	
9	Titin Agustina Yatie, S.S.T	Teknik Media Digital	Produktif Multi Media	
10	Utari, S.Pd.	Pend. Teknik Informatika	Produktif Multi Media	
11	Dyah Ayu Meymona, S.Pd.	Pend. Teknik Informatika	Produktif Multi Media	
12	Jana Asmara, S.Pd I	Pendidikan Agama Islam	Guru PAI	

No.	Nama	Jurusan	Mengajar Mapel	Foto
13	Dhikka Reka Timur	Pend. Teknik Informatika	Produktif Multimedia	

c. Karyawan

Jumlah karyawan di SMKN 2 Sewon cukup memadai dan secara umum memiliki potensi yang cukup baik sesuai dengan bidangnya. Jumlah karyawan di SMK N 2 Sewon sebanyak 6 orang. Sekolah ini mempunyai banyak karyawan, yakni Tata Usaha, Petugas Perpustakaan, Petugas Laboratorium, Teknisi ruang laboratorium TIK, Karyawan Kantin, Satpam, dan Pemelihara Sekolah.

6. Program Keahlian

a. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat website.

Kompetensi keahlian yang dipelajari adalah :

- 1) Merakit dan menginstalasi sistem operasi dasar pada personal komputer
- 2) Mengoperasikan, memahami alur proses produksi, membuat story board dan merawat peralatan multimedia.
- 3) Membuat dan mengelola isi halaman web.
- 4) Menerapkan prinsip-prinsip seni grafis dan animasi (2D dan 3D) dalam produksi multimedia.
- 5) Menggabungkan teks, gambar, fotografi digital, audio dan menerapkan efek khusus ke dalam sajian multimedia.

b. Kriya Tekstil

Kriya tekstil merupakan karya seni atau kerajinan yang dibuat dari bahan-bahan tekstil. Sesuai dengan pendapat Ahmad A.K. Muda Kriya tekstil adalah karya kerajinan tangan dari barang-barang hasil tenunan (kain tenun, mori). (2003:327 dan 528). Kriya tekstil ini merupakan hasil gagasan, ide, pikiran, perasaan, apresiasi, dan ciptaan manusia yang memiliki nilai estetik, yang diwujudkan dalam bentuk benda melalui proses kegiatan kreatif dengan menggunakan bahan utama dari tekstil.

Kompetensi yang dipelajari adalah :

- 1) Menggambar nirmana, huruf, bentuk, teknik dan ornamen secara konvensional dan menggunakan komputer.
- 2) Membuat produk kria tekstil dengan teknik cetak saring/sablon.
- 3) Membuat produk kria tekstil dengan teknik batik konvensional.
- 4) Membuat produk kria tekstil dengan teknik batik cap.
- 5) Membuat produk kria tekstil dengan teknik ikat celup.
- 6) Membuat produk kria tekstil dengan teknik makrame.
- 7) Membuat produk kria tekstil dengan teknik jahit perca.
- 8) Membuat produk kria tekstil dengan teknik jahit aplikasi.
- 9) Membuat produk kria tekstil dengan teknik jahit tindas.
- 10) Membuat produk kria tekstil dengan teknik kristik dan sulam.
- 11) Membuat produk kria tekstil dengan teknik tenun.
- 12) Membuat produk kria tekstil dengan teknik tapestry.

c. Deskomvis

Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

Kompetensi keahlian yang dipelajari :

- 1) Menggambar nirmana datar dan ruang, teknik, sketsa dan bentuk.
- 2) Mengoperasikan komputer grafis.
- 3) Membuat produk desain komunikasi visual in door dan out door dengan teknik pemotretan fotografi.
- 4) Membuat produk desain komunikasi visual in door dan out door dengan teknik shooting videografi.

- 5) Membuat produk desain komunikasi visual in door dan out door dengan teknik cetak saring/sablon.

d. Busana Butik

Busana Butik adalah kompetensi keahlian program studi keahlian Tata Busana yang menekankan pada bidang pembuatan busana dalam pengelolaan dan penyelenggaraan usaha busana serta mampu berkompetisi dalam mengembangkan sikap profesional dalam bidang busana.

- 1) Kompetensi Keahlian Busana Butik menyiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan busana.
- 2) Tujuan kompetensi keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam hal-hal berikut :
- 3) Mengelola usaha di bidang busana.
- 4) Menghias busana.
- 5) Memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara baik dan benar.
- 6) Mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana.
- 7) Menggambar macam-macam busana sesuai trend pasar.

e. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu alat pengenalan siswa pada hubungan sosial dan mengembangkan potensi siswa serta guna menyalurkan hobi. Didalamnya terdapat pendidikan pengenalan diri dan pengembangan kemampuan selain pemahaman materi pelajaran. Berangkat dari pemikiran tersebut, di SMK 2 Sewon diselenggarakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Selain OSIS sebagai induk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, kegiatan ekstrakurikuler yang ada adalah:

- 1) Pramuka
- 2) Produksi Film
- 3) Menjahit
- 4) Melukis
- 5) Bola Voli
- 6) Sepak Bola/Futsal
- 7) Kaligrafi
- 8) Nasyid

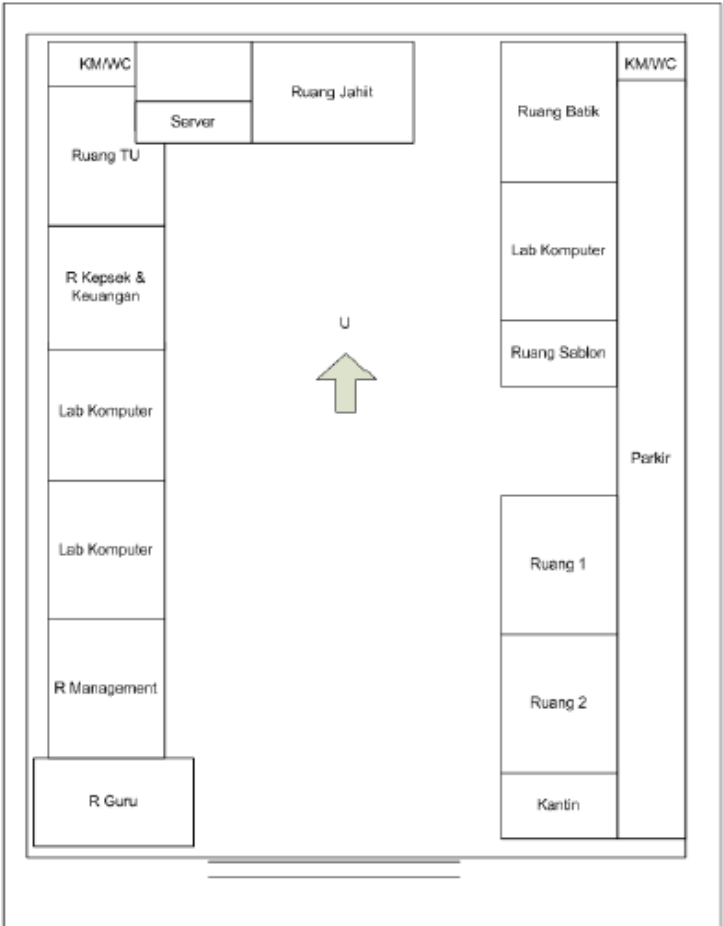
9) Kajian Agama

f. Sarana dan Prasarana

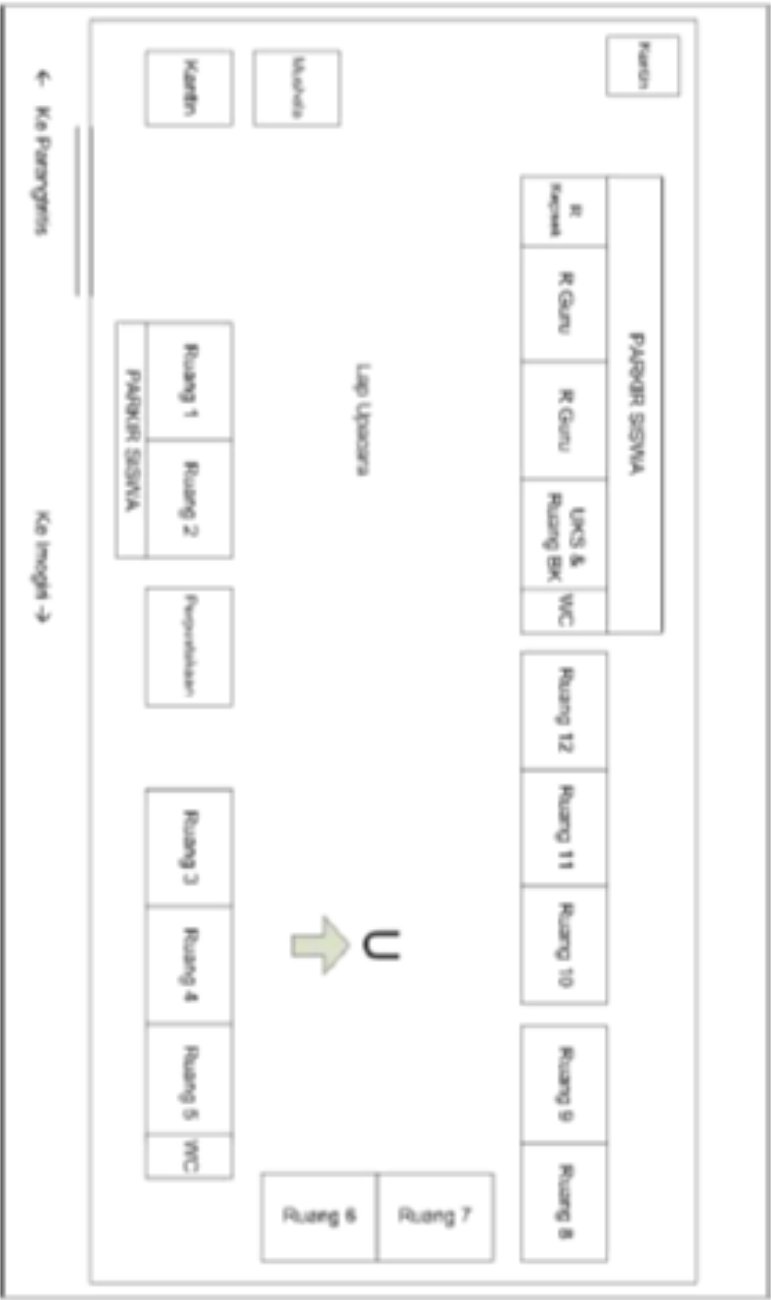
1) Kondisi Fisik Sekolah

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

DENAH RUANG SMK NEGERI 2 SEWON



Gambar 2. Denah Ruang Unit 1 SMK Negeri 2 Sewon



Gambar 3. Denah Ruang Unit 2 SMK Negeri 2 Sewon

- a. Bangunan gedung : ruangan, terdiri dari :
- Ruang Kelas : 20 ruangan.
 - Ruang Guru : 2 ruangan.
 - Ruang Kepala Sekolah : 1 ruangan.
 - Ruang TU : 1 ruangan.
 - Laboratorium : 4 ruangan.
 - Bengkel : 3 ruangan.
 - Ruang BK : 2 ruangan.
 - Ruang UKS : 1 ruangan.
 - Perpustakaan : 1 ruangan.

- | | |
|-------------|---------------|
| Ruang Piket | : 1 ruangan. |
| Koperasi | : - |
| Kantin | : 3 ruangan. |
| Toilet | : 10 ruangan. |
- b. Tempat ibadah : 1 bangunan masjid dan 1 musholah
- c. Tempat parkir : 4 tempat parkir

2) Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Untuk melancarkan proses kegiatan belajar mengajar, SMK Negeri 2 Sewon memfasilitasi sekolah dengan berbagai fasilitas, antara lain papan tulis, white board , spidol tulis, meja dan kursi, mesin jahit, mesin obras, mesin bordir, komputer di setiap kelas maupun lab DKV dan Multimedia, dan beberapa LCD dan sound yang digunakan secara bergantian.

3) Ruang Perpustakaan

Perpustakaan SMK Negeri 2 Sewon terletak di Unit 2. Fasilitas yang ditawarkan berupa buku pelajaran, umum, dan majalah yang dapat dipinjam oleh warga sekolah. Perpustakaan ini juga dilengkapi dengan meja, kursi, kipas angin, dan TV, komputer dan printer.

4) Ruang Laboratorium

Laboratorium yang terdapat di SMK Negeri 2 Sewon adalah sebagai berikut:

- a) Laboratorium Komputer 1 dan 2 (Laboratorium DKV).
- b) Laboratorium Komputer 3 dan 4 (Laboratorium Multimedia).
- c) Bengkel Tata Busana
- d) Bengkel Tekstil
- e) Bengkel Batik
- f) Laboratorium Pemasaran (Koperasi).

Masing-masing jurusan memiliki laboratorium beserta peralatan guna menunjang praktek sesuai dengan jurusan yang ada.

5) Ruang Guru

Ruang guru digunakan sebagai ruang transit ketika guru akan pindah jam mengajar maupun pada waktu istirahat. Di ruang guru terdapat sarana dan prasarana seperti meja, kursi, almari, papan

pengumuman, papan jadwal mata pelajaran dan tugas mengajar guru, ruang toilet, komputer, printer, dll. Meskipun ruang guru tidak terlalu luas, namun sudah cukup untuk para guru mengerjakan tugas dan pekerjaannya.

6) Ruang Bimbingan Konseling

Kondisi ruangan atau kondisi fisik dari ruang yang digunakan untuk bimbingan konseling di SMK Negeri 2 Sewon terlihat baik dan segala sesuatunya tertata dengan rapi. Ditambah lagi, alur penyelesaian untuk siswa-siswa yang bermasalah sudah terorganisir dengan baik.

7) Ruang Unit Kesehatan Siswa (UKS)

Fasilitas UKS di sekolah ini terdapat 2 ranjang, 1 timbangan dan pengukur tinggi badan dan beberapa obat-obatan. Kendala yang dirasakan oleh pihak UKS adalah terbaginya gedung sekolah sedangkan UKSnya ada 1 sehingga siswa sulit untuk mencari tempat istirahat saat ada yang sakit. Obat-obatan di UKS ini cukup lengkap. Siswa atau guru yang sakit terkadang juga dirujuk ke puskesmas terdekat untuk penanganan lebih lanjut.

8) Koperasi Siswa

Jenis usaha yang dijalankan di koperasi siswa ini adalah kantin makanan dan minuman serta alat tulis dan karya siswa-siswi jurusan tekstil dan busana. Barang-barang yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan para siswa itu sendiri.

9) Tempat Ibadah

Tempat ibadah yang digunakan SMK Negeri 2 Sewo masih dalam tahap pembangunan yang berada di samping gedung sekolah. Meskipun masih dalam tahap pembangunan, tempat ibadah tersebut sudah bisa dipakai.

10) Toilet untuk Guru dan Siswa

SMK Negeri 2 Sewon memiliki 3 lokasi toilet, 1 toilet di unit 1 dan 2 toilet di unit 2. Toilet siswa yang berada dekat dengan ruang kelas sebelah timur selatan ruang terdiri dari 2 ruang yaitu untuk putri

dan putra. Toilet untuk guru berada di sebelah ruang guru (unit 1) yang terdiri dari 1 ruangan dan di unit 2 berada di sebelah timur UKS. Secara umum, keadaan toilet baik namun agak kurang bersih. Hal ini terjadi karena kurangnya karyawan yang mengurus sekolah, terutama bagian toilet.

11) Lapangan Olahraga dan Upacara

SMK Negeri 2 Sewon memiliki dua lapangan rumput di unit 2. Lapangan sebelah barat terdapat tiang net volley dan biasa digunakan untuk olahraga dan upacara bendera. Sedangkan lapangan sebelah timur sedang dalam proses pembangunan.

12) Tempat Parkir

Tempat parkir di SMK Negeri 2 Sewon digunakan untuk parkir sepeda dan motor. Area parkir baik di unit 1 maupun unit 2 kurang luas dan kurang tertata.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Mata kuliah PPL mempunyai sasaran masyarakat sekolah, baik dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Program PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya.

Program PPL SMK Negeri 2 Sewon

Pelaksanaan PPL melibatkan unsur-unsur Dosen Pembimbing PPL, Guru Pembimbing, Koordinator PPL sekolah, Kepala Sekolah, para mahasiswa praktikan, seluruh siswa di sekolah, dan Tim PPL UNY.

Program PPL dilakukan secara terintegrasi dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program-program yang dikembangkan dalam kegiatan PPL difokuskan pada komunitas sekolah. Komunitas sekolah mencakup civitas sekolah antara lain Kepala Sekolah, Guru, Karyawan, dan Siswa.

Kegiatan PPL ini dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Agar pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan baik, maka perlu adanya rancangan kegiatan baik di kampus maupun di sekolah tempat pelaksanaan PPL, yaitu :

1. Tahap Persiapan

a. Pengajaran Mikro

Pengajaran Micro (*Pembelajaran Mikro*) dilaksanakan semester VI dikampus FT UNY. Kegiatan ini merupakan latihan engajaran yang dibatasi dalam skala kecil yaitu dalam waktu mengajar maupun jumlah siswa yang mengikuti. Dalam kegiatan Pembelajaran Mikro semua ikut terlibat baik mahasiswa yang berperan sebagai murid maupun dosen pembimbing. Pengajaran mikro merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sebelum mengambil mata kuliah PPL. Kemudian dilakukan *Real Teaching* yaitu praktik nyata mengajar siswa secara langsung namun masih dalam skala kecil.

b. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL merupakan strategi pemberian pemahaman kepada mahasiswa tentang PPL sebelum diterjunkan di lapangan (sekolah, lembaga). Dengan pemahaman yang baik, diharapkan mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmunya ke sasaran PPL. Selain itu , mahasiswa dapat memahami betul mekanisme pelaksanaan PPL. Selanjutnya, mahasiswa dapat melaksanakan PPL dengan benar dari perencanaan, pelaksanaam refleksi dan evaluasi program kegiatan PPL.

2. Observasi Sekolah

Program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing.

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim, dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Negeri 2 Sewon dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL yang telah diatur oleh pihak sekolah. Kemudian informasi tentang SMK SMK Negeri 2 Sewon dan unit-unitnya disampaikan secara singkat oleh pihak sekolah pada saat observasi dan juga pada saat penerjuanan pada tanggal 10 Agustus 2015.

Pelaksanaan program praktek pengalaman lapangan di mulai dari tanggal 10 Agustus sampai 12 September 2015 (penarikan mahasiswa tanggal 12 September 2015). Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktek kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal.

a. Observasi Kondisi Sekolah

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang dinamika kehidupan sekolah terutama yang berkaitan dengan situasi dan kondisi ditempat PPL. Adapun yang menjadi sasaran observasi adalah :

- 1) Potensi guru, karyawan dan siswa.
- 2) Hubungan sosial antara kepala sekolah, dengan guru, karyawan dan siswa.
- 3) Hubungan sosial antara sekolah dan siswa.
- 4) Kegiatan siswa pada jam pelajaran dan diluar pelajaran dengan waktu yang telah diprogram.

b. Observasi Proses Belajar Mengajar

1) Perangkat pembelajaran

Sebelum Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran dan perhitungan minggu efektif. Di samping itu guru jurusan Multimedia juga mempersiapkan media pembelajaran untuk memperlancar jalannya kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini mahasiswa PPL oleh guru pembimbing sekolah hanya diminta untuk menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, media, dan Soal ulangan harian yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik.

2) Proses Pembelajaran

Tahap ini praktikan mengamati proses KBM yang berlangsung dilapangan atau di kelas, adapun yang harus diamati dalam proses pembelajaran antara lain :

- a) Membuka Pelajaran
- b) Penyajian materi

- c) Metode pembelajaran
- d) Penggunaan bahasa
- e) Penggunaan waktu
- f) Gerak
- g) Cara memotivasi siswa
- h) Teknik bertanya dan menanggapi pertanyaan
- i) Teknik penguasaan kelas
- j) Penggunaan media pembelajaran
- k) Bentuk dan cara evaluasi
- l) Menutup pelajaran

3) Perilaku siswa

Mengamati perilaku siswa yang sedang mengikuti KBM dalam hal ini perilaku siswa dapat diamati pada waktu siswa didalam dan diluar kelas.

3. Praktik Mengajar

Praktik mengajar sesuai dengan jadwal program studi masing –masing yang dimulai pada tanggal 10 Agustus – 12 September 2015. Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok dari PPL. Praktek mengajar merupakan kegiatan dalam bentuk profesi. Praktikan/ mahasiswa dilatih menggunakan seluruh kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki.

4. Tahap Penyusunan Laporan

Setelah kegiatan PPL selesai, mahasiswa wajib membuat laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban selama kegiatan PPL beserta lampiran-lampirannya.

5. Penarikan PPL

Kegiatan penarikan PPL dilaksanakan tanggal 12 September 2015 yang sekaligus sebagai tanda berakhirnya kegiatan PPL di SMK N 2 Sewon yang dihadiri oleh mahasiswa-mahasiswa PPL, dosen pembimbing lapangan, guru pembimbing lapangan, kepala sekolah beserta jajarannya, dan perwakilan siswa.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. PERSIAPAN

1. Pembelajaran Mikro

Pembelajaran Mikro merupakan latihan proses belajar mengajar dalam suatu mata kuliah tersendiri di UNY. Dengan adanya mata kuliah Pembelajaran Mikro ini diharapkan mahasiswa mendapatkan bekal dasar yang diperlukan pada saat proses pembelajaran yang sesungguhnya. Pengajaran mikro dilakukan selama satu semester pada semester VI , berjumlah 2 sks yang mana dalam pembelajaran mikro tersebut diisi oleh 8 - 10 mahasiswa. Dalam pengajaran mikro mahasiswa melakukan praktek mengajar. Adapun yang berperan sebagai guru adalah mahasiswa sendiri dan yang berperan sebagai siswa adalah teman satu kelompok kelas Micro dengan seorang dosen pembimbing Pembelajaran Mikro. Dosen pembimbing mikro memberikan masukan, baik berupa kritik maupun saran setiap kali mahasiswa selesai praktik mengajar termasuk RPP. Berbagai macam metode dan media pembelajaran diuji cobakan dalam kegiatan ini, sehingga mahasiswa memahami media yang sesuai untuk setiap materi. Dengan demikian, pengajaran mikro bertujuan untuk membekali mahasiswa agar lebih siap dalam melaksanakan PPL, baik segi materi maupun penyampaian/metode mengajarnya. Pengajaran mikro juga sebagai syarat bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti PPL.

2. Pembekalan

Pembekalan dilakukan sebelum diterjunkan ke lapangan , pembekalan ini bertujuan agar mahasiswa menguasai kompetensi sebagai berikut :

- a. Memahami dan menghayati konsep dasar, arti, tujuan, pendekatan, program, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi kegiatan PPL.
- b. Mendapatkan informasi tentang situasi, kondisi, dan permasalahan sekolah/lembaga yang akan dijadikan lokasi kegiatan PPL.
- c. Memiliki bekal pengetahuan tata krama kehidupan disekolah/lembaga.
- d. Memiliki wawasan tentang pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan.
- e. Memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan praktis agar dapat melaksanakan program dan tugas-tugasnya di sekolah/lembaga.

- f. Memiliki kemampuan menggunakan waktu secara efisien pada saat melaksanakan program PPL.

Kegiatan pembekalan mengenai PPL ini dilakukan oleh dosen pembimbing lapangan PPL pada saat penyerahan ke sekolah . Kegiatan pembekalan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam persiapan melakukan kegiatan PPL.

3. Penyerahan Mahasiswa

Penyerahan mahasiswa PPL UNY 2015 di SMK N 2 Sewon dihadiri oleh seluruh mahasiswa dengan jumlah keseluruhan 21 mahasiswa yang terdiri dari 6 mahasiswa dari prodi Pendidikan Teknik Informatika, 4 mahasiswa dari prodi Pendidikan Seni Kerajinan, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Bahasa Inggris, 2 mahasiswa dari Pendidikan Bahasa Jawa, 1 mahasiswa dari Pendidikan Seni Rupa, 2 mahasiswa dari Pendidikan Sejarah, dan 2 mahasiswa dari Bimbingan Konseling. Serta dihadiri oleh Kepala Sekolah, Dosen Pemimbing Lapangan, Koordinator PPL SMK N 2 Sewon, dan 2 mahasiswa dari UAD dan UPY. Adapun maksud dan tujuan diadakannya Penyerahan Mahasiswa PPL UNY 2015 kepada pihak sekolah SMK N 2 Sewon yaitu:

- a. Dimaksudkan untuk memperkenalkan mahasiswa dengan pihak sekolah
- b. Memberikan informasi tentang kondisi sekolah dan pembelajaran kelas.
- c. Memberikan pembekalan PPL
- d. Memberikan nasehat kepada mahasiswa PPL.
- e. Menjelaskan peraturan dan tata tertib selama pelaksanaan PPL
- f. Memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan

4. Pembagian Guru Pembimbing

Ada 7 Guru produktif Multimedia yang ada di SMK N 2 Sewon diantara guru produktif multimedia tersebut ada 2 orang guru yang ditunjuk sebagai guru pembimbing selama mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), yaitu:

- a. Arifah Suryaningsih, S.Pd., MBA

Beliau mengampu mata pelajaran Pengoperasian Gambar Produksi (PGP) dan Alir Produksi Multimedia

b. Rusli Abdul Hamid, S.Pd

Beliau mengampu mata pelajaran Instalasi Sistem Operasi

Berdasarkan keterangan diatas, guru pembimbing saya selama melaksanakan Prakrik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah Bapak Rusli Abdul Hamid, S.Pd. yang juga membimbing 2 mahasiswa UNY lainnya dari Pendidikan Teknik Informatika, diantaranya Gentur Hartimurti dan Riadina Masitoh. Untuk praktek pembelajaran mandiri, saya mendapatkan tugas untuk mengajar kelas XI dan X Multimedia. Mata pelajaran yang diampu secara mandiri adalah mata pelajaran Kompetensi Kejuruan dengan Standar Kompetensi Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia untuk kelas XI dan praktik maupun teori untuk kelas X pada mata pelajaran Perakitan Komputer.

5. Obervasi Sekolah

Observasi sekolah merupakan kegiatan pengamatan terhadap berbagai sarana prasarana yang ada disekolah yang nantinya akan digunakan untuk tempat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Sebelum mahasiswa praktik mengajar disekolah, mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi sekolah yang bertujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata tentang sarana prasarana yang ada disekolah. Hasil observasi disajikan dalam bentuk tulisan dengan lembar yang telah disediakan kemudian diserahkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan. Observasi perlu dilaksanakan oleh mahasiswa agar memperoleh gambaran bagaimana memanfaatkan dan menggunakan sarana prasarana yang ada disekolah tersebut.

Observasi ini dilakukan dengan mengamati beberapa hal sebagai berikut:

a. Gedung Sekolah

SMK N 2 Sewon terbagi menjadi 2 Unit, yaitu Unit 1 untuk semua kegiatan Praktik dan Unit 2 untuk kegiatan pembelajaran teori, selain itu Unit 2 merupakan gedung induk SMK N 2 Sewon.

b. Ruang Kelas dan Laboratorium

Terdiri dari 18 ruang kelas teori, 4 ruang laboratorium komputer, 1 ruang untuk batik, 1 ruang untuk jahit, dan 1 ruang untuk tenun.

6. Observasi Kelas

Observasi di kelas dilakukan dengan tujuan mahasiswa memperoleh gambaran mengenai proses belajar mengajar di kelas, sehingga apabila pada saat tampil di depan kelas, mahasiswa telah mempersiapkan strategi yang tepat untuk menghadapi siswa. Adapun yang menjadi titik pusat kegiatan ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan cara guru mengajar, yang meliputi perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku siswa. Perangkat pembelajaran ini mencakup silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran mencakup membuka pelajaran, metode pembelajaran, penyajian materi, penggunaan bahasa, waktu, gerak, cara memotivasi siswa, teknik bertanya, penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara evaluasi, dan menutup pelajaran. Sedangkan perilaku siswa mencakup perilaku siswa di kelas dan di luar kelas. Berdasarkan observasi ini praktikan telah mempunyai gambaran tentang sikap maupun tindakan yang harus dilakukan waktu mengajar.

Observasi ini dilakukan dengan mengamati beberapa hal sebagai berikut :

a. Perangkat Pembelajaran, meliputi

1) Kurikulum

Kurikulum yang digunakan untuk SMK N 2 Sewon ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

2) Silabus

Bahasan materi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar dan mengajar telah tersusun dalam silabus sekolah untuk KTSP

3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat oleh masing – masing guru mata pelajaran sebelum pertemuan kegiatan belajar dan mengajar dimulai yang digunakan untuk merencanakan jalannya proses kegiatan belajar dan mengajar dari awal hingga akhir kegiatan belajar dan mengajar.

b. Proses Pembelajaran, meliputi

1) Membuka Mata Pelajaran

Mengamati bagaimana teknik guru untuk mengkondisikan kelas sebelum kelas dimulai. Dimulai dengan salam, mengkondisikan siswa untuk merapikan pakaian dan duduk rapi, berdoa, presensi, mengecek kesiapan siswa dalam proses pembelajaran

2) Penyajian Materi

Menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media presentasi LCD *Projector* dengan mendemonstrasikan materi kemudian diikuti oleh siswa

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan untuk kelas XI MM 1 dan XI MM 2 yaitu ceramah, demonstrasi, praktik, diskusi, dan tanya jawab

4) Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan oleh guru dalam pengajaran adalah Bahasa Indonesia, untuk lebih dekat dan akrab dengan siswa terkadang bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa digunakan dalam pengajaran.

5) Penggunaan Waktu

Untuk penggunaan waktu, guru pengampu mata pelajaran telah menggunakan 3 jam pelajaran dengan baik, efisien, dan efektif.

6) Gerak

Ada interaksi antara guru dan siswa, guru menjelaskan materi di depan kelas. Melakukan pendekatan dengan siswa melalui tanya jawab, dan berkeliling mendekati meja siswa.

7) Cara Memotivasi Siswa

Memberikan contoh nyata manfaat dari hasil kegiatan belajar mengajar

8) Teknik Bertanya

Siswa dapat bertanya kapan saja selama kegiatan belajar mengajar kemudian ditanggapi oleh guru pengampu mata pelajaran

9) Teknik Penguasaan Kelas

Guru telah menguasai kelas dengan baik karena hubungan baik guru dan siswa telah terbina sejak awal, sehingga dalam mengkondisikan kelas guru. Namun terdapat beberapa siswa yang masih saja sibuk sendiri tetapi tidak terlalu mengganggu jalannya kegiatan belajar dan mengajar.

10) Penggunaan Media

Dalam pengajaran praktik Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia media yang digunakan adalah computer, proyektor, dan internet sebagai bahan ajar

11) Bentuk dan Cara Evaluasi

Untuk teknik evaluasi, guru menilai hasil karya siswa secara langsung dengan berkeliling mendekati meja siswa dan melihat hasil karya siswa.

12) Menutup Mata Pelajaran

Untuk menutup mata pelajaran, guru menyimpulkan hasil dari pembelajaran dan mengkondisikan kelas untuk merapikan kelas dan berdoa untuk pulang

7. Persiapan sebelum mengajar

Persiapan sebelum mengajar Sebelum mengajar disekolah, mahasiswa harus mempersiapkan RPP, perlengkapan mengajar dan persiapan materi serta media yang digunakan.

8. Kegiatan bimbingan dengan guru pembimbing

Dilakukan dalam rangka persiapan pada saat mengajar dikelas mengenai penentuan tanggal mengajar, materi pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

B. Pelaksanaan PPL

1. Kegiatan Praktik mengajar

Dalam pelaksanaan kegiatan Praktik mengajar, mahasiswa mendapat tugas untuk mengajar mata pelajaran Kompetensi Kejuruan dengan Standar Kompetensi Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia untuk kelas XI Multimedia dan Perakitan Komputer untuk kelas X. Kelas yang diampu untuk Mata pelajaran Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia yaitu Kelas XI MM1, XI MM2, dan XI MM3. Dan untuk mata pelajaran Perakitan Komputer yaitu Kelas X MM2 serta kadang menggantikan guru untuk mengisi KKPI untuk kelas XI MM1 dan XI MM3.

Jumlah siswa untuk kelas XI Multimedia yaitu

- a. Kelas XI Multimedia 1 sebanyak 21
- b. Kelas XI Multimedia 2 sebanyak 20
- c. Kelas XI Multimedia 3 sebanyak 24

Jumlah Siswa untuk kelas X Multimedia yaitu:

- a. Kelas X Multimedia 1 sebanyak 23
- b. Kelas X Multimedia 2 sebanyak 23

c. Kelas X Multimedia 3 sebanyak 23

Materi yang disampaikan disesuaikan dengan KTSP, RPP dan disesuaikan dengan program pendidikan guru. kegiatan praktik mengajar dimulai pada tanggal 17 Agustus 2015 sampai dengan 11 September 2015 dengan didampingi guru pembimbing. Pendampingan dilakukan setiap kali mahasiswa mengajar agar mahasiswa terus mendapatkan masukan dari guru pembimbing. Pada tahap ini , mahasiswa dinilai oleh guru pembimbing dan dosen pembimbing PPL, baik dalam membuat persiapan mengajar, melakukan aktivitas mengajar dikelas, kepedulian terhadap siswa, maupun penguasaan kelas. Adapun hasil proses PPL yang dilaksanakan oleh praktikan dari tanggal 17 Agustus sampai dengan 11 September 2015 sebagai berikut :

No	MATA PELAJARAN			
	Kompetensi Kejuruan			
	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia			
	Hari, Tanggal	Kelas	Waktu	Materi Ajar
	Rabu, 19 Agustus 2015	XI MM1	11.00 – 14.30	a. Membuat logo dengan menggunakan software Corel Draw dibimbing oleh mahasiswa PPL b. Memberikan tugas untuk membuat stempel dengan menggunakan software Corel Draw
	Rabu, 19 Agustus 2015	XI MM2	07.30 – 10.00	a. Membuat logo dengan menggunakan software Corel Draw dibimbing oleh mahasiswa PPL b. Memberikan tugas untuk membuat stempel dengan menggunakan software Corel Draw
	Rabu, 26 Agustus 2015	XI MM2	07.00 – 10.00	a. Memberikan materi pewarnaan b. Praktik membuat kartu nama dengan Software Corel Draw c. Memberi penjelasan mengenai

				cara memberikan warna pada gambar grafis.
	Rabu, 2 September 2015	XI MM1	11.00 – 11.45 12.15 – 15.00	a. Teori Transparency, Gradient, Pewarnaan pada gambar grafis. b. Pembuatan Karakter
	Rabu, 9 September 2015	XI MM2	07.00 – 10.00	a. Memberikan Ujian KD 1 dengan materi gambar bitmap, gambar vector, tool dan pewarnaan pada Corel Draw. Diberikan waktu 15 menit untuk belajar sebelum Ujian KD 1 dimulai. b. Dilanjutkan dengan penilaian bagi tugas yang belum mengumpulkan.
	Senin, 24 Agustus 2015	XI MM3	11.00 – 14.45	a. Membuat logo dengan menggunakan software Corel Draw dibimbing oleh mahasiswa PPL b. Memberikan tugas untuk membuat stempel dengan menggunakan software Corel Draw
	Senin, 31 Agustus 2015	XI MM3	12.15 – 15.15	a. Teori Pewarnaan macam – macam warna RGB dan CMYK. Unsur Feng Shui dari warna. b. Memberikan tugas pembuatan kartu nama dengan dibimbing oleh mahasiswa PPL c. Cara memberikan warna gradasi, transparansi pada objek grafis yang diterapkan pada kartu nama.
	Senin, 7 September 2015	XI MM3	12.15 – 15.15	a. Pertemuan terakhir, Ujian KD 1 dengan materi gambar bitmap, gambar vector, tool dan pewarnaan pada Corel Draw. b. Dikarenakan kelas ini tertinggal satu pertemuan, maka saya

				memberikan tugas membuat karakter penguin dan karakter sendiri dengan menggunakan Corel Draw dengan dibimbing c. Penilaian tugas sebelumnya bagi yang terlambat mengumpulkan.
No	MATA PELAJARAN Perakitan Komputer			
	Hari, Tanggal	Kelas	Waktu	Materi Ajar
1.	Selasa, 18 Agustus 2015	X MM2	11.00 – 13.45	a. Mengulas materi sebelumnya yaitu Input / Output pada komputer, dan bagian – bagian motherboard. b. Dilanjutkan dengan materi utama yaitu IC dan Backpanel.
2.	Selasa, 25 Agustus 2015	X MM2	11.00 – 13.45	a. Pre-Test materi sebelumnya. b. Perangkat proses pada komputer c. Komponen pendingin computer d. Membagi beberapa kelompok untuk merangkum bahasan jenis processor
3.	Kamis, 3 September 2015	X MM3	07.00 – 09.15	a. Pre-Test materi sebelumnya. b. Media penyimpanan pada computer, menjelaskan jenis dan spesifikasi dari media penyimpanan
4.	Selasa, 8 September 2015	X MM2	09.15 – 11.45	a. Pertemuan terakhir, memberikan Ujian KD 1 dengan diberikan waktu 15 menit untuk belajar sebelum ujian dimulai. Materi yang dibahas adalah seluruh materi yang pernah diajarkan kepada siswa.

2. Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan dalam praktik mengajar adalah metode yang sesuai dengan KTSP. Yaitu pembelajaran langsung yang bersifat kooperatif, langsung, berbasis masalah, dan kontekstual.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah menggunakan Power Point, Modul, Lab Sheet, dan Internet.

4. Evaluasi

Bentuk dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan ada dua yaitu tugas pada setiap praktikum dan evaluasi akhir berupa Ulangan KD 1

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Dalam praktik mengajar disekolah yang dilakukan oleh mahasiswa telah memenuhi kriteria yaitu 12 kali mengajar dengan 6 RPP yang minimal ditetapkan oleh pihak Universitas sebanyak 4 kali mengajar. Mahasiswa praktikan mendapat banyak pengalaman dan masukan baik dari dosen pembimbing lapangan, guru pembimbing, guru mata pelajaran, maupun peserta didik. Masukan tersebut berupa saran, kritik serta evaluasi yang membangun untuk mahasiswa praktikan.

1. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan PPL sebagai berikut :

- a. Mahasiswa dapat berlatih membuat perangkat pembelajaran yaitu berupa RPP untuk setiap materi pokok yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah.
- b. Mahasiswa mendapat pengalaman dalam hal keterampilan mengajar, secara pengelolaan tugas rutin, fasilitas belajar, pengelolaan waktu, komunikasi dengan siswa serta mendemonstrasikan metode mengajar
- c. Mahasiswa berlatih melaksanakan evaluasi dan penilaian hasil belajar serta menghitung daya serap siswa.
- d. Mahasiswa belajar menetapkan tujuan dan bahan pembelajaran

2. Hambatan – hambatan

Selama mahasiswa melaksanakan PPL di SMK 2 Sewon, praktikan menemui beberapa hambatan, hambatan-hambatan tersebut diantaranya :

- a. Terdapat sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk proses pembelajaran, seperti koneksi internet, beberapa komputer tidak dapat digunakan dan software penunjang multimedia yang digunakan berbeda – beda versi sehingga menghambat proses pembelajaran.
- b. Terjadi kesenjangan keaktifan siswa dan kemampuan siswa. Ada beberapa siswa yang memang sangat aktif sedangkan

lainnya cenderung pasif dan hanya menunggu informasi dari praktikan sebagai guru.

- c. Terdapat beberapa siswa yang sulit dikondisikan, misalnya Jalan-jalan dikelas saat pelajaran berlangsung ataupun membuat kegaduhan dikelas.
- d. Kecepatan siswa dalam memahami materi tidak sama sehingga perlu menuntun siswa yang menuntun siswa yang memiliki kecepatan yang lambat dalam memahami materi.

Dari hambatan-hambatan yang terjadi, mahasiswa berusaha mencari solusi untuk mengatasi atau setidaknya mengurangi hambatan tersebut.

Adapun cara yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Mahasiswa menyebarkan materi kepada setiap meja computer siswa sehingga dapat mempelajari materi tanpa harus menunggu materi dibahas oleh pengampu mata pelajaran.
- b. Menciptakan suasana yang rileks dan akrab di dalam kelas. Sehingga apabila siswa mengalami kesulitan mereka tidak segan untuk bertanya.
- c. Melakukan pendekatan yang lebih personal dengan peserta didik sehingga siswa bisa menjadi lebih mendekatkan diri mereka terhadap mahasiswa sebagai pendidik dan materi yang diajarkan

3. Refleksi

Program PPL memberikan gambaran bahwa menjadi seorang itu tidaklah semudah yang dibayangkan. Seorang pendidik tidak hanya sekedar datang melakukan absensi, mengajar, menilai, mengkondisikan kelas, lalu pergi. Namun seorang pengajar juga harus memiliki pengetahuan dalam pembuatan Perangkat Pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pengajaran, penyusunan Silabus, evaluasi pembelajaran, dan sebagainya.

Selain itu sebagai seorang pengajar juga harus memperhatikan penampilan, sikap, disiplin, dan memberikan contoh ataupun teladan bagi siswanya baik didalam maupun diluar jam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu sebagai seorang pengajar yang baik perlu melakukan instropeksi diri dalam hal bersikap dan bertindak laku agar seorang pengajar dapat selalu dilihat sebagai sosok yang patut untuk dijadikan teladan dan contoh bagi siswanya baik didalam maupun diluar jam kegiatan belajar mengajar.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu kegiatan pengalaman lapangan untuk menjadi seorang pengajar, dimana setiap mahasiswa dituntut untuk berperan aktif dalam melaksanakan tugas sebagai pengajar dimulai dari perencanaan sebelum kegiatan pembelajaran, praktik kegiatan belajar mengajar maupun evaluasi,

Dengan diselenggarakannya program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini diharapkan mahasiswa mendapatkan suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah pengetahuan, kemampuan, pengalaman belajar bagi mahasiswa untuk mengembangkan potensi diri, dan pengalaman menjadi seorang pengajar. Bagi pihak sekolah diharapkan dengan adanya kehadiran mahasiswa mampu memberikan motivasi dan inovasi dalam praktik pengajaran dengan menyusun perencanaan, pengembangan, dan peningkatan kualitas dalam mengajar. Hal ini selaras dengan fungsi perguruan tinggi sebagai agen pembaharuan. Oleh karena itu, mahasiswa harus dapat bertindak sebagai jembatan (komunikasi) dalam proses pembangunan dan khususnya pada penerapan IPTEK.

Dari program PPL yang telah terlaksana dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tugas mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yakni menyusun perangkat pembelajaran meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Silabus, penyusunan materi, pembuatan soal, pembuatan media pembelajaran, dan pelaksanaan tindak lanjut serta evaluasi siswa.
2. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan program pembekalan bagi mahasiswa menuju dunia pendidikan yang sebenarnya yakni menjadi calon pendidik sebagai lulusan kependidikan.
3. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mengenalkan mahasiswa terhadap dunia anak sekolah menengah kejuruan (SMK) sehingga mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia anak sekolah ketika telah terjun didunia pendidikan.

B. SARAN

Saran yang dapat diberikan mahasiswa praktikan guna peningkatan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yakni sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Membina hubungan baik dengan guru pembimbing dan seluruh warga baik kalangan guru dan karyawan.
 - b. Mahasiswa harus menjaga kebersamaan dan kekompakan serta lebih terbuka sehingga dapat terencana dan terlaksanakan dengan baik semua program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).
2. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah agar tidak sungkan dan lebih terbuka dalam memberikan kritik serta saran yang membangun terhadap mahasiswa sehingga mahasiswa praktikan tepat dalam melakukan tindakan.
3. Bagi UNY
 - a. Menentukan jadwal pelaksanaan PPL dengan berbagai pertimbangan
 - b. Keterbukaan dalam memberikan informasi terhadap mahasiswa dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Panduan PPL UNY. 2015. *Panduan PPL*. Yogyakarta: PP PPL dan PKL LPPMP UNY.

LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH*)

NPma.2
untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH	: SMK N 2 SEWON	NAMA MHS.	: RASYAD ASBARIN T
ALAMAT SEKOLAH	: Jl.Parangtritis Km.7	NOMOR MHS.	: 12520244049
	Sewon, Bantul, Yogyakarta	FAK/JUR/PRODI	: FT/Pend.Teknik Elektronika /Pend.Teknik Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Kondisi fisik sekolah	Terbagi menjadi 2 unit, pada salah satu unit sebagian bangunan sudah layak pakai, sedangkan sebagian bangunan masih dalam tahap pembangunan.	Unit 1 Kegiatan Produksi dan Praktik. Unit 2 Kegiatan Pembelajaran Teori
2.	Potensi siswa	Setiap tahun potensi siswa makin meningkat bagus dari tahun sebelumnya.	Masih ada beberapa siswa yang malas dalam belajar.
3.	Potensi guru	Guru sudah semaksimal mungkin dalam penyampaian materi ajar, dan sudah baik.	Masih sedikit guru yang berpendidikan S2.
4.	Potensi karyawan	Karyawan sudah cukup baik dalam melayani administrasi dan kebutuhan guru, siswa maupun masyarakat luar sekolah.	Masih sedikit karyawan yang berpendidikan sarjana.
5.	Fasilitas KBM, media	Sudah memenuhi standar KBM	Belum memakai proyektor, dan fasilitas olahraga belum memadai. Seperti: lapangan basket
6.	Perpustakaan	Ada, fasilitas sudah cukup memadai dan buku-buku sudah tertata dengan baik dan rapi.	Masih belum banyak modul pembelajaran dan buku terbitan terbaru.
7.	Laboratorium	Ada, dan fasilitas sudah cukup memadai untuk proses KBM.	Ada 6 Laboratorium, dengan rincian 4 Lab.Komputer dan 2 Lab.Batik.
8.	Bimbingan konseling	Ada, dan bimbingan konseling siswa sudah baik.	
9.	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar dikhususkan untuk siswa kelas XII sebagai persiapan menghadapi Ujian Nasional dan Ujian Praktik Kejuruan. Sedangkan untuk siswa kelas X dan XI masih belum efektif dilaksanakan.	Lebih mengutamakan kegiatan produksi dan praktik.
10.	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Pramuka	Untuk ekstrakurikuler yang lain masih belum ada.
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	Ada, dan fasilitas sudah cukup memadai	Hanya ada fasilitas ruangan, meja, kursi dan papan tulis.
12.	Organisasi dan fasilitas UKS	Ada, dan fasilitas sudah cukup memadai	Masih menggunakan peralatan medis dalam jangka waktu yang lama.
13.	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Belum ada	Guru yang lebih aktif dalam pembuatan karya tulis ilmiah.
14.	Karya Tulis oleh Guru	Ada	Guru yang lebih aktif dalam pembuatan karya



OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH*)

NPma.2
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

			tulis ilmiah.
15.	Koperasi siswa	Tidak ada	Bisnis <i>Center</i> tempat hasil karya siswa.
16.	Tempat ibadah	Masih dalam proses pembangunan	
17.	Kesehatan lingkungan	Lingkungan luar sekolah sangat asri, sedangkan lingkungan dalam sekolah masih sangat membutuhkan penghijauan.	Dikelilingi persawahan
18.	Lain-lain		


*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja PPL.

Koordinator PPL Sekolah/Instansi


Damar Budianto, S.Pd.
NIP. 19750607 200501 1 010

Sewon, 12 Agustus 2015

Mahasiswa,


Rasyad Asbarin Tou
NIM.12520244049



OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NAMA MAHASISWA	: RASYAD ASBARIN TOU	PUKUL	: 07.00 – 14.30 WIB
NO.MAHASISWA	: 12520244049	TEMPAT PRAKTIK	: SMK N 2 SEWON
TGL.OBSERVASI	: 12 Agustus 2015	FAK/JUR/PRODI	: FT/Pend.Teknik Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)/Kurikulum 2013	SMK N 2 SEWON menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)
	2. Silabus	Silabus yang digunakan mengacu pada silabus yang dikeluarkan oleh Mendikbud sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di SMK N 2 SEWON.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disiapkan dan dibuat terlebih dahulu oleh guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, dan setiap awal tahun pembelajaran guru harus mengumpulkan RPP ke kepala sekolah.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta memberikan ulasan materi kemarin, memberikan sedikit motivasi dan menjabarkan apa yang akan dipelajari hari ini.
	2. Penyajian materi	Materi disajikan secara sistematis sehingga siswa cukup paham dalam menangkap materi yang disampaikan.
	3. Metode pembelajaran	Metode yang digunakan beragam, sesuai dengan keadaan pembelajaran, ketika menerangkan konsep menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis, serta ketika praktik siswa menggunakan komputer lab masing-masing.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan bahasa indonesia dan cukup komunikatif.
	5. Penggunaan waktu	Efisiensi dan efektifitas waktu sangat diperhatikan sehingga penyampaian dan pengerjaan tugas harus memperhatikan waktu.
	6. Gerak	Gerak guru dalam menerangkan materi juga bagus, dan menarik sehingga siswa bisa mengerti maksud guru menyampaikan.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk bisa menyelesaikan kasus yang diberikan, serta memberikan <i>clue</i> untuk siswa agar siswa terpancing untuk menyelesaikan masalah
	8. Teknik bertanya	Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru sewaktu-waktu, supaya ketika siswa kurang paham bisa langsung mengangkat tangan untuk bertanya.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru selalu memberikan peringatan untuk siswa agar memperhatikan pelajaran, serta selalu keliling kelas untuk memperhatikan siswa.
	10.Penggunaan media	Guru menggunakan beberapa media, dan menggunakan komputer untuk menerangkan materi.
	11.Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dilakukan ketika siswa mengerjakan tugas, guru keliling kelas untuk memeriksa hasil tugas yang dikerjakan oleh siswa, selain dengan menggunakan evaluasi tes tertulis.



**OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK**

NPma.1
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

	12.Menutup pelajaran	Guru memberikan ringkasan materi peajaran hari ini, dan memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah, serta menutup pelajaran dengan doa.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa di SMK N 2 SEWON sangat baik, didalam kelas pun juga sangat tertib dan aktif dalam bertanya, duduk pada tempatnya masing-masing, jika akan keluar ke kamar mandi selalu ijin kepada guru.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Diluar kelas juga sangat sopan, ketika berpapasan dengan guru selalu menyapa, dan guru dengan siswa terlihat sangat akrab.

Guru Pembimbing Lapangan

Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Sewon, 12 Agustus 2015

Mahasiswa,

Rasyad Asbarin Tou
NIM.12520244049



KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL

LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2015.....

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 2 SEWON
Alamat Sekolah/ Lembaga : Jl. Parangtritis Km. 7 Sewon Bantul Yogyakarta Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga : 0271-6463472
Nama DPL PPL/ Magang III : Dr. Priyanto, M. Kem
Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : Pend. Teknik Informatika / Teknik
Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 6

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	9-9-2015	6	- Bimbingan tentang praktik mengajar mandiri		/s
			- Membahas / konsultasi mengenai kegiatan - kegiatan selama PPL		
			- konsultasi penusunan laporan		

PERHATIAN :
Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL/ Magang III (1 kartu untuk 1 prodi).
Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL/ Magang III setiap kali bimbingan di lokasi.
Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL/ Magang III untuk keperluan administrasi.



Sewon
Mhs PPL/ Magang III Prodi PTI.....
RASYAD ASBAKIN Tau



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL/MAGANG III UNY

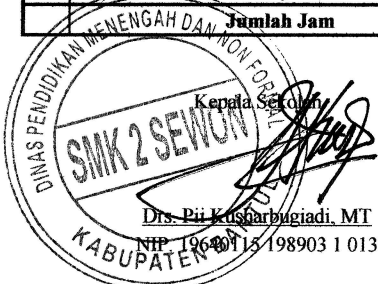
TAHUN 2015

F01
Kelompok Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou NIM : 12520244049
NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 2 Sewon FAKULTAS : Teknik
ALAMAT SEKOLAH : Cangkringan, Timbulharjo, Sewon, Bantul PRODI : Pend. Teknik Informatika
GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S. Pd. DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No	Program/Kegiatan PPL/Magang III	Jumlah Jam per Minggu						Jumlah Jam
		Pra	I	II	III	IV	V	
A.	Program Mengajar							
1	Observasi Kelas dan Peserta Didik							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan	2	21,05					23,05
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
2	Perakitan Komputer							0
	a. Penyusunan RPP		2					2
	b. Penyusunan Materi				4	2		6
	c. Penyusunan Soal-soal							0
	d. Pembuatan Media				0,5			0,5
	e. Praktek Pembelajaran Kelas			2,75	2,75	2,25	2,5	10,25
	f. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
3	Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia							0
	a. Penyusunan RPP		2	1,5	2			5,5
	b. Penyusunan Materi		5	3	8,75	1,5		18,25
	c. Penyusunan Soal-soal					2		2
	d. Pembuatan Media			2	2	2		6
	e. Praktek Pembelajaran Kelas			6	6,75	6,5	6	25,25
	f. Evaluasi & Tindak Lanjut				1,5	6	4,75	12,25
B.	Program Non-Mengajar							
4	Penyerahan PPL/Pemilihan Mata Pelajaran							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan	2	1,5					3,5
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
5	Konsultasi dengan Guru Pembimbing							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan							0
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
6	Apel / Upacara Bendera							0
	a. Persiapan			1,5				1,5
	b. Pelaksanaan			1,5	0,75	0,75	0,75	3,75
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
7	Piket di Sekolah							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan		2,5	8,5	10	8,25	7,5	36,75
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
8	Kegiatan Ekstrakurikuler (Bengkel Multimedia)							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan							0
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
9	Monitoring DPL PPL							0
	a. Persiapan							0
	b. Pelaksanaan							0
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
10	Menyusun Laporan PPL							0
	a. Persiapan						1,5	1,5
	b. Pelaksanaan		2	2		3	12	19
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							0
Jumlah Jam								177,05



Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Priyanto, M. Kom
NIP. 19620625 198503 1 002

Yang membuat,

Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

RENCANA PROGRAM MINGGUAN PPL
Minggu ke: 1 (10 Agustus 2015 -15 Agustus 2015)

NAMA SEKOLAH	: SMKN 2 Sewon	NAMA MAHASISWA	: Rasyad Asbarin Tou
ALAMAT SEKOLAH	: Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul	NO. MAHASISWA	: 12520244049
GURU PEMBIMBING	: Rusli Abdul Hamid, S.Pd	FAK/JUR/	: FT/Pendidikan Elektronika
DOSEN PEMBIMBING	: Dr. Priyanto, M. Kom	PR.STUDI	: Pendidikan Teknik Informatika

SENIN 10 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 - 08.00	Mengikuti upacara rutin tiap hari senin bersama seluruh warga SMK N 1 Sewon
3.	10.00 – 12.00	Rapat dengan pihak sekolah membahas dan mengkoordinasi pelaksanaan PPL dan pembagian tugas mahasiswa.
4.	13.00 – 15.00	Membahas tentang jam observasi dan bagaimana pelaksanaan KBM

SELASA 11 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Piket Sekolah
2.	07.00 – 08.00	
3.	08.00 – 08.30	Piket Sekolah
4.	16.45 – 17.45	

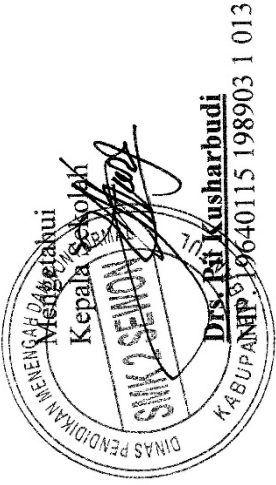
RABU 12 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.


2.	07.10 – 10.00	Observasi Penarapan Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas XI M2 dan koordinasi mengenai bagaimana pelaksanaan KBM selanjutnya
3.	11.00 – 14.30	Observasi Penarapan Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas XI M1 dan koordinasi mengenai bagaimana pelaksanaan KBM selanjutnya

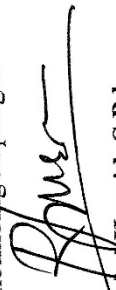
KAMIS 13 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.10 – 09.15	Observasi Perakitan Komputer	Observasi kegiatan belajar mengajar dikelas X M3 di Unit 1
3.	10.15 – 14.30	Observasi Stopmotion	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas XII M1 dan koordinasi mengenai bagaimana pelaksanaan KBM selanjutnya

JUMAT 14 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.10 – 11.00	Mencari Materi Ajar	Mencari sumber materi diperpustakaan

SABTU 15 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	11.00 – 15.15	Observasi Stop Motion	Observasi kegiatan belajar mengajar kelas XII M2 dan koordinasi mengenai bagaimana pelaksanaan KBM selanjutnya



Sewon ,2015
Mahasiswa PPL UNY

Rasvad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Guru Pembimbing Lapangan

Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : 19770207 201101 1 001

RENCANA PROGRAM MINGGUAN PPL
Minggu ke: 2 (17 Agustus 2015 -22 Agustus 2015)

NAMA SEKOLAH	: SMKN 2 Sewon	NAMA MAHASISWA	: Rasyad Asbarin Tou
ALAMAT SEKOLAH	: Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul	NO. MAHASISWA	: 12520244049
GURU PEMBIMBING	: Rusli Abdul Hamid, S.Pd	FAK/JUR/	: FT/Pendidikan Elektronika
DOSEN PEMBIMBING	: Dr. Priyanto, M. Kom	PR.STUDI	: Pendidikan Teknik Informatika

SENIN 17 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
1.	07.00 - 09.30	Upacara 17 Agustus
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
Upacara Nasional di SMK N 2 Sewon untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia. Mengikuti Upacara di Unit 2 dan Upacara gabungan dengan sekolah lain di Cepit		

SELASA 18 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa
2.	07.00 – 11.00	Diskusi Teman Sejawat
3.	11.00 – 14.00	Perakitan PC
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).		
Mendiskusikan bagaimana cara mendidik siswa yang baik dan benar.		
Perkenalan dan mengisi materi tentang Motherboard		

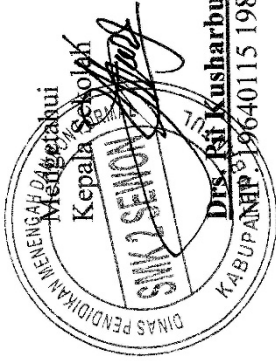
RABU 19 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa
2.	07.00 – 10.00	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia Kelas XI MM 2
3.	11.00 – 11.45	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia Kelas XI MM 1
4.	12.15 – 14.30	
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).		
Perkenalan, membuat Logo dengan dibimbing oleh mahasiswa. Setelah itu memberikan tugas membuat stempel dengan Corel Draw untuk kelas XI MM 2. Kegiatan diisi dengan demonstrasi dan praktik		
Perkenalan, membuat Logo dengan dibimbing oleh mahasiswa. Setelah itu memberikan tugas membuat stempel dengan Corel Draw untuk kelas XI MM 1. Kegiatan diisi dengan demonstrasi dan praktik		

KAMIS 20 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Piket Sekolah
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.		

2.	07.00 – 08.00		Mencatat nama – nama siswa yang terlambat, memberi nasihat dan bimbingan kepada siswa yang datang terlambat di Unit 1.
3.	08.00 – 08.30	Piket Sekolah	Pengecekan daftar absensi tiap kelas di Unit 1
4.	16.45 – 17.45		Pengecekan buku kemajuan kelas di Unit 1

JUMAT 21 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.10 – 09.00	Mencari Materi Ajar	Mencari sumber materi diperpustakaan
3.	09.00 – 11.00	Konsultasi dengan guru pembimbing	Konsultasi mengenai bagaimana rencana pelaksanaan praktik mengajar 2D minggu depan

SABTU 22 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	11.00 – 15.15	Konsultasi dengan guru pembimbing lapangan Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Konsultasi mengenai pembuatan RPP dan mengenai keteringgalan satu pertemuan dengan kelas XI MIM 3



Drs. Rti Kusharbudi
19640115 198903 1 013

Guru Pembimbing Lapangan

Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : 19770207 201101 1 001

Sewon,2015
Mahasiswa PPL UNY

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

RENCANA PROGRAM MINGGUAN PPL
Minggu ke: 3 (24 Agustus 2015 - 29 September 2015)

NAMA SEKOLAH	: SMKN 2 Sewon	NAMA MAHASISWA	: Rasyad Asbarin Tou
ALAMAT SEKOLAH	: Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul	NO. MAHASISWA	: 12520244049
GURU PEMBIMBING	: Rusli Abdul Hamid, S.Pd	FAK/JUR/	: FT/Pendidikan Elektronika
DOSEN PEMBIMBING	: Dr. Priyanto, M. Kom	PR.STUDI	: Pendidikan Teknik Informatika

SENIN 24 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 07.45	Mengikuti upacara rutin di sekolah bersama seluruh warga SMK Negeri 2 Sewon.
3.	08.00 – 11.00	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar.
4.	12.15 – 15.15	Perkenalan dengan siswa kemudian melanjutkan materi software Corel Draw, membuat Logo dan Stempel. Kemudian melakukan penilaian

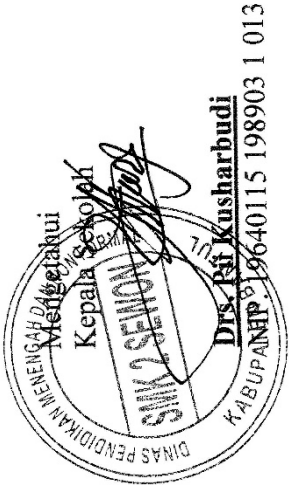
SELASA 25 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 11.00	Mendiskusikan bagaimana cara mendidik siswa dengan benar, dan cara mengkondisikan kelas agar dapat berjalan secara kondusif
3.	11.00 – 14.00	Dimulai dengan Pre-Test membahas mengenai materi sebelumnya, kemudian melanjutkan dengan materi utama yaitu Motherboard, yaitu alur CPU dan Memory

RABU 26 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 10.00	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Mengingatkan kembali dan memberi materi teori yang pernah diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran mengenai gambar Bitmap dan Vektor, kemudian memberikan materi tambahan mengenai pewarnaan pada gambar grafis yaitu jenis warna RGB, CMYK, dan unsur Feng Shui pada warna. Setelah itu dilanjutkan dengan tugas praktik membuat kartu nama dengan menerapkan teori pewarnaan yang pernah diajarkan. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian hasil dari membuat kartu nama
3.	11.00 – 11.45	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Mengingatkan kembali dan memberi materi teori yang pernah diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran mengenai gambar Bitmap dan Vektor, kemudian memberikan materi tambahan mengenai pewarnaan pada gambar grafis yaitu jenis warna RGB, CMYK, dan unsur Feng Shui pada warna. Setelah itu dilanjutkan dengan tugas praktik membuat kartu nama dengan menerapkan teori pewarnaan yang pernah diajarkan. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian hasil dari membuat kartu nama
4.	12.15 – 14.30		

KAMIS 27 AGUSTUS 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Piket Sekolah	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.00 – 08.00		Mencatat nama – nama siswa yang terlambat, memberi nasihat dan bimbingan kepada siswa yang datang terlambat di Unit 1.
3.	08.00 – 08.30	Piket Sekolah	Pengecekan daftar absensi tiap kelas di Unit 1
4.	16.45 – 17.45		Pengecekan buku kemajuan kelas di Unit 1

JUMAT 28 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.10	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.10 – 11.00	Mencari Materi Ajar
		Mencari sumber materi diperpustakaan

SABTU 29 AGUSTUS 2015		
No.	Waktu	Nama Kegiatan
		Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	11.00 – 15.15	Konsultasi dengan guru mata pelajaran Perakitan Komputer
		Konsultasi mengenai praktik pertemuan berikutnya, bagaimana mengkondisikan kelas dan bagaimana mengelola waktu dengan baik.



Sewon ,2015

Mahasiswa PPL UNY

Rasyad Asbarin Tou

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Guru Pembimbing Lapangan

Rusli Abdul Hamid

Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : 19770207 201101 1 001

RENCANA PROGRAM MINGGUAN PPL
Minggu ke: 4 (31 Agustus 2015 - 5 September 2015)

NAMA SEKOLAH	: SMKN 2 Sewon	NAMA MAHASISWA	: Rasyad Asbarin Tou
ALAMAT SEKOLAH	: Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul	NO. MAHASISWA	: 12520244049
GURU PEMBIMBING	: Rusli Abdul Hamid, S.Pd	FAK/JUR/	: FT/Pendidikan Elektronika
DOSEN PEMBIMBING	: Dr. Priyanto, M. Kom	PR.STUDI	: Pendidikan Teknik Informatika

SENIN 31 AGUSTUS 2015			Uraian Singkat Rencana Kegiatan
No.	Waktu	Nama Kegiatan	
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 07.45	Upacara Pendidikan	Mengikuti upacara rutin di sekolah bersama seluruh warga SMK Negeri 2 Sewon.
3.	08.00 – 11.00	Diskusi teman sejawat	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar.
2.	12.15 – 15.15	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Mengingatn kembali dan memberi materi teori yang pernah diajarkan oleh guru pengampu mata pelajaran mengenai gambar Bitmap dan Vektor, kemudian memberikan materi tambahan mengenai pewarnaan pada gambar grafis yaitu jenis warna RGB, CMYK, dan unsur Feng Shui pada warna. Setelah itu dilanjutkan dengan tugas praktik membuat kartu nama dengan menerapkan teori pewarnaan yang pernah diajarkan. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian hasil dari membuat kartu nama

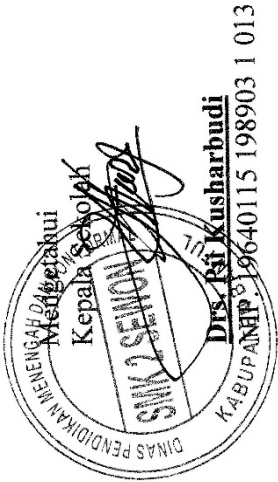
SELASA 1 SEPTEMBER 2015			Uraian Singkat Rencana Kegiatan
No.	Waktu	Nama Kegiatan	
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 11.00	Diskusi Teman Sejawat	Mendiskusikan bagaimana cara mendidik siswa dengan benar, dan cara mengkondisikan kelas agar dapat berjalan secara kondusif
3.	11.00 – 14.00	Perakitan PC	Melanjutkan materi dalam Motherboard, yaitu processor dan pendinginnya

RABU 2 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 10.00	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia Kelas XI MM 2	Mengingatn kembali dan memberi materi teori yang pernah diajarkan sebelumnya kemudian memberikan materi mengenai pewarnaan pada gambar grafis yaitu jenis warna RGB, CMYK, unsur Feng Shui pada warna, dan cara menggunakan tools pewarnaan pada Corel Draw. Setelah itu dilanjutkan dengan praktik membuat karakter pinguin dengan menerapkan teknik pewarnaan menggunakan Corel Draw yang dijelaskan sebelumnya diantaranya Fortain Fill Tool, Smart Fill Tool, Transparency, dan Drop Shadow. Kemudian dilanjutkan dengan membuat karakter sendiri, dan dinilai.
3.	11.00 – 11.45	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia Kelas XI MM 1	Mengingatn kembali dan memberi materi teori yang pernah diajarkan sebelumnya kemudian memberikan materi mengenai pewarnaan pada gambar grafis yaitu jenis warna RGB, CMYK, unsur Feng Shui pada warna, dan cara menggunakan tools pewarnaan pada Corel Draw. Setelah itu dilanjutkan dengan praktik membuat karakter pinguin dengan menerapkan teknik pewarnaan menggunakan Corel Draw yang dijelaskan sebelumnya diantaranya Fortain Fill Tool, Smart Fill Tool, Transparency, dan Drop Shadow. Kemudian dilanjutkan dengan membuat karakter sendiri, dan dinilai.
4.	12.15 – 14.30		

KAMIS 3 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Piket Sekolah	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.00 – 08.00		Mencatat nama – nama siswa yang terlambat, memberi nasihat dan bimbingan kepada siswa yang datang terlambat di Unit 1.
3.	08.00 – 08.30	Piket Sekolah	Pengecekan daftar absensi tiap kelas di Unit 1
4.	16.45 – 17.45		Pengecekan buku kemajuan kelas di Unit 1

JUMAT 4 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.10 – 11.00	Mencari Materi Ajar	Mencari sumber materi diperpustakaan
4.	14.30 – 15.00	Diskusi teman sejawat	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar yang baik dan dapat menunjang kelancaran KBM disekolah.

SABTU 5 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.00 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	09.00 – 12.15	Observasi Stop Motion	Acara penarikan mahasiswa PPL UNY yang dipimpin oleh DPL
3.	11.00 – 11.30	Diskusi teman sejawat	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar.
4.	13.00 – 16.00	Rapat Koordinasi PPL	Membahas Laporan Perencanaan dan Pelaksanaan programe PPL.



Guru Pembimbing Lapangan

[Signature]

Rusli Abdul Hamid, S.Pd
 NIP : 19770207 201101 1 001

Sewon ,2015

Mahasiswa PPL UNY

[Signature]

Rasvad Asbarin Tou
 NIM : 12520244049

RENCANA PROGRAM MINGGUAN PPL
Minggu ke: 5 (7 September 2015 - 12 September 2015)

NAMA SEKOLAH	: SMKN 2 Sewon	NAMA MAHASISWA	: Rasyad Asbarin Tou
ALAMAT SEKOLAH	: Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul	NO. MAHASISWA	: 12520244049
GURU PEMBIMBING	: Rusli Abdul Hamid, S.Pd	FAK/JUR/	: FT/Pendidikan Elektronika
DOSEN PEMBIMBING	: Dr. Priyanto, M. Kom	PR.STUDI	: Pendidikan Teknik Informatika

SENIN 7 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 07.45	Upacara Pendidikan	Mengikuti upacara rutin di sekolah bersama seluruh warga SMK Negeri 2 Sewon.
3.	08.00 – 11.00	Diskusi teman sejawat	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar.
4.	12.15 – 15.15	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Ujian KD 1 menagih nilai dari tugas yang belum masuk

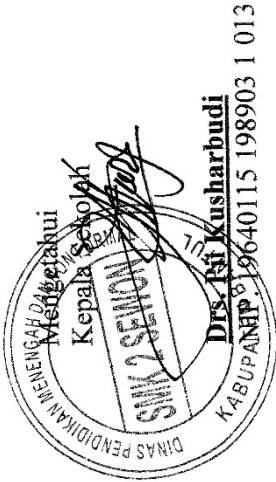
SELASA 8 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam, Senyum dan Sapa).
2.	07.00 – 11.00	Diskusi Teman Sejawat	Mendiskusikan bagaimana cara mendidik siswa dengan benar, dan cara mengkondisikan kelas agar dapat berjalan secara kondusif
3.	11.00 – 14.00	Perakitan PC	Ujian KD 1

RABU 9 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	07.00 – 10.00	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Ujian KD 1 menagih nilai dari tugas yang belum masuk
2.	11.00 – 11.45	Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia	Ujian KD 1 menagih nilai dari tugas yang belum masuk
3.	12.15 – 14.30		

KAMIS 10 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Piket Sekolah	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	07.00 – 08.00		Mencatat nama – nama siswa yang terlambat, memberi nasihat dan bimbingan kepada siswa yang datang terlambat di Unit 1.
3.	08.00 – 08.30	Piket Sekolah	Pengecekan daftar absensi tiap kelas di Unit 1
4.	16.45 – 17.45		Pengecekan buku kemajuan kelas di Unit 1

JUMAT 11 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.10	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa didepan gerbang sekolah SMKN 2 Sewon di Unit 1 dengan senyum, salam, sapa.
2.	14.30 – 15.00	Diskusi teman sejawat	Berbincang tentang pembelajaran untuk mengajar seperti materi, alat dan bahan ajar yang baik dan dapat menunjang kelancaran KBM disekolah.

SABTU 12 SEPTEMBER 2015			
No.	Waktu	Nama Kegiatan	Uraian Singkat Rencana Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Penyambutan Siswa	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).
2.	08.30 – 10.00	Persiapan Penarikan dan Perpisahan PPL	Menyiapkan perlengkapan dan peralatan untuk penarikan dan perpisahan PPL.
3.	10.00 – 11.30	Penarikan dan Perpisahan PPL	Penarikan dan Perpisahan PPL UNY



Sewon , 2015
Mahasiswa PPL UNY

[Signature]
Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Guru Pembimbing Lapangan
[Signature]
Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : 19770207 201101 1 001


**SUSUNAN PENGURUS MAHASISWA PPL UNY
SMK N 2 SEWON
TAHUN 2015/2016**

1. Ketua : Yogy Faisal Ukkas
Jurusan : Pend. Teknik Informatika
CP : 085725387997
Lokasi PPL : Unit 1
2. Wakil I : Alfian Setya P
Jurusan : PJKR
CP : 085729246918
Lokasi PPL : Unit 2
3. Wakil II : Rizki Eka Prasetya
Jurusan : BK
CP : 089672419411
Lokasi PPL : Unit 2
4. Sekretaris I : Ernita Raharja
Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris
CP : 085643023332
Lokasi PPL : Unit 2
5. Sekretaris II : Ella Lukitasari
Jurusan : BK
CP : 085643903736
Lokasi PPL : Unit 2
6. Bendahara : Ria Agustini
Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan
CP : 08997496629
Lokasi PPL : Unit 1
7. PDD : Silvia Oksa
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
CP : 08982662197
Lokasi PPL : Unit 1
8. PDD : Alni Widayawati
Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris
CP : 085702685849
Lokasi PPL : Unit 2
9. Humas : Budi Erinawati
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
CP : 085730410536
Lokasi PPL : Unit 1

10. Humas : Gentur Harimurti
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
CP : 08983988386
Lokasi PPL : Unit 1
11. Anggota : Neng Saadah
Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan
CP : 081996574903
Lokasi PPL : Unit 1
12. Anggota : Rasyad Asbarin Tou
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
CP : 087739364399
Lokasi PPL : Unit 1
13. Anggota : Karina Budi Astuti
Jurusan : Pendidikan Seni Kerajinan
CP : 085729142944
Lokasi PPL : Unit 1
14. Anggota : Cintatia Salsabila
Jurusan : Pendidikan Sejarah
CP : 085741414993
Lokasi PPL : Unit 2
15. Anggota : Maharani Tri Ayu Ratnasari
Jurusan : Pendidikan Sejarah
CP : 085643225150
Lokasi PPL : Unit 2
16. Anggota : Yohanes Arga Y
Jurusan : PJKR
CP : 08995021659
Lokasi PPL : Unit 2
17. Anggota : Fatkhi Galih P
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
CP : 085640886222
Lokasi : Unit 1
18. Anggota : Nur Aisah Jamil
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jawa
CP : 085743908088
Lokasi PPL : Unit 2
19. Anggota : Arini Nur Hidayati
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jawa
CP : 085726446236
Lokasi PPL : Unit 2

20. Anggota : M. Fathur Rouf Al Fatoni
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
CP : 089606237559
Lokasi PPL : Unit 1

21. Anggota : Riadina Masitoh
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
CP : 085702635101
Lokasi PPL : Unit 1

Agustus 2015
Kepala SMK N 2 Sewon

Drs. Pit Kusharbugiadi, MT
NIP. 19640115 198903 1 013

TUGAS PIKET MAHASISWA PPL UNY – UPY - UAD
SMK N 2 SEWON
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

HR/J /PTG	SENIN		SELASA		RABU	
	UNIT 1	UNIT 2	UNIT 1	UNIT 2	UNIT 1	UNIT 2
0	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
1	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T.(UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
2	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T.(UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
3	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
4	Karina Budi Astuti (UNY)	Ella Lukitasari (UNY)	Rasyad Asbirin T.(UNY)	Ernita Raharja (UNY)	Gentur Harimurti	Maharani Tri Ayu R(UNY)

	Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	(UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
5	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
6	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
7	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
8	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
9	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila	Gentur Harimurti (UNY)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY)

	Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	(UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)
10	Karina Budi Astuti (UNY) Ria Agustini (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Ella Lukitasari (UNY) Rizki Eka Prasetya (UNY) Asri Musyayudah (UPY) Rauvi Nur Andary (UPY) Linda Melawati (UPY) Siwi Susilowati (UPY)	Rasyad Asbirin T. (UNY) Riadina Masitoh (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Ernita Raharja (UNY) Cintatia Salsabila (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)	Gentur Harimurti (UNY) Fitri H. P. (UAD) Sri Wahyuni (UAD)	Maharani Tri Ayu R(UNY) Nur Aisah Jamil (UNY) Kesuma N. C. (UAD) Martoni K. (UAD)



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGU 1 PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F02

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMKN 2 Sewon
ALAMAT SEKOLAH : Cangkringanmalang Timbulharjo Sewon Bantul
GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou
NO. MAHASISWA : 12520244049
FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.Elektronika/P.Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 10 Agustus 2015	Penerjunan Kembali PPL UNY 10.00 – 11.30	Koordinasi kegiatan PPL, membahas tentang media ajar, teknik mengajar, koordinasi program kerja kelompok dan individu, program umum, dan membuat presensi. Jadwal tersebut dirembuk oleh wali kepala sekolah dengan ketua. Piket dikomunikasikan melalui wakil kelompok. Program – program yang perlu dirembuk yaitu : Piket, Ekstra Kulikuler, Pembinaan Bimbingan Anak – Anak, Dan Karya Tulis. membuat pengurus. Untuk anggota PPL UNY yang lain menghubungi guru pembimbing masing - masing. Maksimal minggu ini program jadi. Rusli Abdul Hamid Riadina masitoh Gentur Rasyad Kegiatan, Penyerahan, Silabus, form penilaian diberikan guru pembimbing.	Setelah penerjunan kembali akan diadakan rapat mengenai jadwal piket, tersebut koordinasi dan komunikasi antar anggota kelompok kurang sehingga setiap anggota mengurus dirinya sendiri.	Rapat mengenai Jadwal Piket dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Agustus 2015.

		Tugas Piket : Cek absen guru, piket mengurus ijin, piket lab, piket perpustakaan. Ekskul ditentukan sekolah sesuai bidang. Jika mengikuti dapat menambah nilai.			
		Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.	
2.	Selasa, 11 Agustus 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 -07.00			
		Observasi Kelas Merakit PC X MM 1 07.00 – 09.15	Melakukan observasi kelas dengan mengamati KBM yang berlangsung di kelas X MM 1 pada mata pelajaran Perakitan PC.	-	
		Observasi Kelas Merakit PC X MM 2 11.00 – 13.45	Melakukan observasi kelas dengan mengamati KBM yang berlangsung di kelas X MM 2 pada mata pelajaran Perakitan PC.	-	
		Rapat Koordinasi PPL 13.45 – 15.15	Rapat koordinasi bersama tim PPL, membahas tentang jadwal piket, format catatan harian, dan menentukan format matrikulasi program kerja individu.	Tidak semua anggota tim PLL datang dan mengikuti rapat koordinasi.	Merangkum hasil rapat koordinasi untuk di <i>share</i> atau di informasikan ke anggota tim PPL yang tidak datang tersebut.

3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Siswa dapat belajar disiplin waktu dan jika ada yang terlambat akan mendapat sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik.	Ada beberapa siswa yang terlambat.	Siswa yang terlambat diberikan sanksi yang bersifat mendidik yaitu berupa nasihat dan pengarahan.
		Observasi Kelas 2D 07.00 – 10.00 11.00 – 14.30	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas XI M2 dan XI M1. Siswa diberikan tugas membuat gelas dan piring menggunakan Software Corel Draw X5 dan koordinasi mengenai rencana pembagian jam KBM dan bagaimana pelaksanaan KBM selanjutnya.	Siswa kurang memahami cara menggambar gelas dan piring menggunakan Corel Draw X5.	Guru membimbing siswa dan mengulangi langkah pembuatan gambar tersebut secara perlahan.
		Rapat Koordinasi PPL 14.30 – 15.15	Pembahasan mengenai kekurangan jam kerja PPL, pembahasan mengenai laporan, dan pembahasan mengenai pengisian ekstrakurikuler. Menghasilkan jadwal rapat rutin yaitu setiap hari Sabtu.		
4.	Kamis, 13 Agustus 2015	Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Siswa dapat belajar disiplin waktu dan jika ada yang terlambat akan mendapat sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik.	Ada beberapa siswa yang terlambat.	Siswa yang terlambat diberikan sanksi yang bersifat mendidik yaitu berupa nasihat dan pengarahan.
		Observasi Perakitan Komputer 07.00 – 09.15	Siswa dapat mengenal komponen input dan output pada komputer dengan mereview pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menjelaskan bagian – bagian yang terdapat pada Mother Board. Dan siswa diberikan tugas		

			menggambar Mother Board.		
		Observasi Stop Motion 11.00 -14.30	Sebagian besar siswa XII M1 mampu membuat gelas, lampu, vas bunga dengan menggunakan Software Uled 3D.	Siswa XII M1 banyak yang mengalami kesulitan dan kurang memahami teknik pembuatan 3D dengan menggunakan Uled 3D karena materi melalui video.	Guru membimbing dan menjelaskan kepada siswa mengenai objek 3D pembuatan tersebut.
		Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Siswa dapat belajar disiplin waktu dan jika ada yang terlambat akan mendapat sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik.	Ada beberapa siswa yang terlambat.	Siswa yang terlambat diberikan sanksi yang bersifat mendidik yaitu berupa nasihat dan pengarahan.
5.	Jumat, 14 Agustus 2015	Penyusunan RPP Mapel 07.00 – 09.00	Mempersiapkan dan menyusun RPP 2D kedalam multimedia untuk pertemuan minggu depan	-	-
		Pengumpulan Materi Ajar 2D Kedalam Multimedia 09.00 – 14.00	Mengumpulkan referensi bahan ajar 2D Kedalam Multimedia dari internet maupun dari buku cetak.	-	-
6.	Sabtu, 15 Agustus 2015	Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Siswa dapat belajar disiplin waktu dan jika ada yang terlambat akan mendapat sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik.	Ada beberapa siswa yang terlambat.	Siswa yang terlambat diberikan sanksi yang bersifat mendidik yaitu berupa nasihat dan pengarahan.

		Penyusunan RPP Mapel 07.00 – 09.00 Laporan PPL 09.00 – 11.00	Mempersiapkan dan menyusun RPP Perakitan Komputer untuk pertemuan minggu depan dan menyusun Laporan PPL	-	-
		Observasi Stop Motion 11.00 – 15.15	Mengumpulkan referensi bahan ajar Stop Motion dari internet maupun dari buku cetak.	-	-

Mengetahui
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Privanto M.Kom
NIP 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Lapangan



Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : -19770207 201101 1 001

Sewon , 17 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGU 2 PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F02

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMKN 2 Sewon

ALAMAT SEKOLAH : Cangkringanmalang Timbulharjo Sewon Bantul

GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou

NO. MAHASISWA : 12520244049

FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.Elektronika/P.Teknik Informatika

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 17 Agustus 2015	07.00 – 08.00 Upacara 17 Agustus	Mengikuti upacara bendera 17 Agustus bersama semua warga SMK N 2 Sewon yang dipimpin oleh Bapak Damar selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum sebagai Pembina menggantikan bapak kepala sekolah yang menghadiri upacara diluar sekolah, dan dilanjutkan dengan pengukuhan tonti SMK N 2 Sewon.		
		08.00 – 09.30 Persiapan Upacara 17 Agustus di Lapangan Cepit	Melakukan persiapan untuk mengikuti upacara 17 Agustus di Lapangan Cepit. Mengatur barisan agar rapi pada saat upacara dimulai.		
		09.45 – 10.15 Upacara Pengibaran	Mengikuti upacara pengibaran bendera merah putih dihari		

		Bendera Merah Putih 17 Agustus di Lapangan Cepit.	kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus di Lapangan Cepit, yang dihadiri seluruh siswa-siswi SD/MIN, SMP/MTS, SMA/SMK/MAN dan Pegawai Negeri Sipil se-kecamatan.		
2.	Selasa, 18 Agustus 2015	06.30 – 07.00 Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa)	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
		Diskusi Teman Sejawat 07.00 – 10.00	Mendiskusikan bagaimana mendidik siswa dengan benar, dan cara mengkondisikan kelas agar dapat berjalan secara kondusif		
		Perakitan PC Kelas X MM 2 11.00 - 13.45	Membimbing siswa dalam pelajaran perakitan PC dengan mengulas materi pada pertemuan sebelumnya, yaitu Input / Output kemudian bagian – bagian pada motherboard, dilanjutkan dengan materi utama yaitu IC dan Backpanel.	Siswa tidak terlalu memperhatikan, banyak yang sibuk sendiri.	Memanggil nama siswa dan menanyakan tentang bagian motherboard.
3.	Rabu, 19 Agustus 2015	Menerapkan 2D Kedalam Multimedia 07.30 – 10.00 11.00 – 14.30	Mengajar 2D Kedalam Multimedia untuk Kelas XI MM 2 dari jam 07.30 – 10.00. Pengajaran masih dibimbing oleh Guru Pembimbing yaitu Bu Rifa.	Karena terburu berangkat ke sekolah, akhirnya saya kena tilang oleh polisi SIM ditahan karena tidak membawa STNK.	Ijin dengan guru pengampu mata pelajaran untuk mengisi KBM sembari menunggu saya datang.

		Kemudian dilanjutkan ke kelas XI MM 1 11.00 – 14.30		
4.	Kamis, 20 Agustus 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.45 – 07.10	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	
		Piket Sekolah 06.45 – 13.45	Mencatat nama-nama siswa yang terlambat kemudian memberikan bimbingan dan nasihat kepada siswa tersebut. Pengecekan daftar presensi masing-masing kelas di Unit 1. Pengecekan buku kemajuan kelas di Unit 1.	
		Rapat Gabungan 14.00 – 15.15	14.00 - 15.15 3 masalah utama Rpp & program utama Piket Laporan	Mahasiswa PPL masih bingung dengan format penulisan laporan dan rangkaian kegiatan ekstrakurikuler.
5.	Jum'at, 21 Agustus 2015	06.30 – 07.00 Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa)	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Format laporan dibebaskan oleh pihak sekolah, tentang ekstrakurikuler mahasiswa diminta untuk menghubungi guru untuk mengetahui informasi lebih lanjut.
				Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat

					dhuha.
	08.00 – 11.00 Penyusunan dan Pendalaman Materi 2D Kedalam Multimedia	Menyusun materi berikutnya yaitu apersepsi dari pertemuan sebelumnya yang diampu oleh guru mata pelajaran yaitu mengenai perbedaan Vektor dan Bitmap. Kemudian mempelajari praktik pembuatan logo.			
6.	06.30 – 07.00 Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa)	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.	
	10.00 – 12.00 Pembuatan Lampiran Laporan Mingguan	Membuat form lampiran-lampiran untuk laporan mingguan yang akan diserahkan kepada kepala sekolah SMK N 2 Sewon.	Masih ada format lampiran-lampiran yang tidak sama antara anggota tim PPL.	Lakukan koordinasi yang lebih antara anggota tim PPL.	
	20.00 – 21.30 Penyusunan RPP 2D Kedalam Multimedia	Mempersiapkan dan menyusun RPP 2D kedalam multimedia untuk pertemuan minggu depan	-	-	
	21.30 – 23.30	Menyusun media ajar mata			

	Pembuatan Media	pelajaran Gambar 2D kedalam sajian multimedia. Mengenai pewarnaan dan membahas materi sebelumnya.		
--	-----------------	---	--	--

Mengetahui / Menyetujui
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Privanto M.Kom
NIP 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Lapangan



Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : -19770207 201101 1 001

Sewon , 24 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGU 3 PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F02

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMKN 2 Sewon
ALAMAT SEKOLAH : Cangkringanmalang Timbulharjo Sewon Bantul
GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou
NO. MAHASISWA : 12520244049
FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.Elektronika/P.Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 24 Agustus 2015	Upacara Bendera 07.00 – 07.45	Mengikuti upacara bendera yang rutin dilaksanakan setiap hari Senin di SMK N 2 Sewon Unit 1		
		Praktik Mengajar Mandiri (KBM) 07.45 – 09.15	Menggantikan guru mengajar pada mata pelajaran KKPI yang diisi dengan materi meringkas pengertian jquery, tabel, form, database, ms access	Kurangnya persiapan dikarenakan pemberitahuan mendadak serta kurangnya fasilitas KBM	Mengkondisikan siswa agar mengerjakan tugas yang telah diberikan

		Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri (KBM) 09.15 – 11.00	Mendampingi praktik melaksanakan mengajar mandiri di kelas XI M1 dalam mata pelajaran <i>Storyboard</i> dengan materi menjelaskan tips mendesain karakter yang baik serta membuat dan mewarnai desain karakter yang dibuat sesuai dengan tokoh skenario yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya	Banyak siswa yang tidak membawa pewarna	Meminjam pewarna milik sekolah dan meminjam teman
			Mengajar praktik pada mata pelajaran 2D di kelas XI M3 dengan materi pembuatan logo dan pembuatan stempel.	Beberapa siswa tidak selesai mengerjakan tugas logo.	Siswa diberikan batas waktu pengumpulan minggu depan
		Mempersiapkan Peralatan Mengajar Perakitan Komputer 19.30 – 20.00	Mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan pada saat mengajar. Membuat media pembelajaran untuk digunakan pada saat mengajar. Memperdalam materi ajar.		
		Memperdalam Materi Perakitan Komputer 20.00 – 21.30			

		Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Melakukan penyambutan kepada siswa - siswi dan guru karyawan SMK N 2 Sewon yang datang ke sekolah dengan 3S (Salam Senyum Sapa) di unit 1.	-	-
2.	Selasa, 25 Agustus 2015	07.30 – 10.00 Mempersiapkan Peralatan Mengajar dan Memperdalam Materi Perakitan Komputer	Mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan pada saat mengajar dan memperdalam materi ajar.		
		11.00 – 13.45 Praktik Mengajar Mandiri Merakit PC Kelas X MM 2	Praktik mengajar mandiri di kelas X MM 2 dengan mata pelajaran Merakit PC. Materi yang diajarkan yaitu Perangkat Process. Memberikan penjelasan mengenai jenis dan spesifikasi dari perangkat process dan komponen pendingin komputer. Membagi beberapa kelompok untuk membahas jenis processor. Sebelum masuk ke materi siswa diberikan <i>pre-test</i> tentang materi sebelumnya.	Siswa-siswi belum semuanya aktif dikelas, dan masih ada siswa yang sibuk sendiri sehingga tidak memperhatikan pada saat pemberian materi.	Memberi pancingan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Memberikan reward berupa penambahan nilai apabila ada yang bertanya dan menjawab.
3.	Rabu, 26 Agustus 2015	06.30 – 07.00 Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa

		(3S- Salam Senyum Sapa)	Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).		pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
	07.00 – 10.00 Praktik Mengajar Mandiri 2 Dimensi Kelas XI MM 2		Praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 2 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Materi yang diajarkan pada jam teori yaitu Pewarnaan dan pada jam praktik yaitu Pembuatan Kartu Nama. Memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis warna dan penggunaan warna pada grafis. Membimbing siswa dalam pembuatan kartu nama.	Siswa-siswi belum semuanya aktif dikelas, dan masih ada siswa yang sibuk sendiri sehingga tidak memperhatikan pada saat pemberian materi. Siswa-siswi belum semuanya mengenal tools dan bisa menggunakan aplikasi corel draw.	Memberi pancingan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Memberikan reward berupa penambahan nilai apabila ada yang bertanya dan menjawab. Memberi bimbingan dengan cara atau langkah-langkah pembuatan kartu nama.
	Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri 2 Dimensi Kelas XI MM 1 11.00 – 14.30		Mendampingi Silvi Praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 1 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Materi yang diajarkan pada jam teori yaitu Pewarnaan dan pada jam praktik yaitu Pembuatan Kartu Nama. Memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis warna dan penggunaan warna pada grafis. Membimbing siswa dalam pembuatan kartu nama.	Siswa-siswi belum semuanya aktif dikelas, dan masih ada siswa yang sibuk sendiri sehingga tidak memperhatikan pada saat pemberian materi. Siswa-siswi belum semuanya mengenal tools dan bisa menggunakan aplikasi corel draw.	Memberi pancingan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Memberikan reward berupa penambahan nilai apabila ada yang bertanya dan menjawab. Memberi bimbingan dengan cara atau langkah-langkah pembuatan kartu nama.

4.	Kamis, 27 Agustus 2015	Piket Sekolah 07.00 – 15.00	Menyambutiswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa). Setelah itu mengecek absensi kehadiran siswa setiap kelas serta mengecek daftar kemajuan kelas tiap kelas	Adanya siswa siswi yang terlambat dengan jadwal yang berbeda serta masih sulit untuk diberi bimbingan	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha dengan melakukan pendekatan.
		Evaluasi dan Tindak Lanjut 19.30 – 21.00	Mengoreksi hasil pekerjaan siswa pada mata pelajaran 2D untuk tugas logo dan kartu nama		
		06.30 – 07.00 Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa)	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
5.	Jumat, 28 Agustus 2015	07.00 – 11.45 Referensi Materi 2D Kedalam Multimedia	Mencari referensi materi melalui internet dan buku, kemudian mendalami materi praktik membuat kartu nama dan mencoba untuk mempraktikan		
		19.30 – 21.30	Menyusun RPP untuk mata		

		Penyusunan RPP	pelajaran 2D kedalam multimedia dengan materi membuat disain karakter dan berbagai macam pewarnaan.		
6.	Sabtu, 29 Agustus 2015	Penyambutan Siswa 06.30 – 07.00	Melakukan penyambutan kepada siswa-siswi dan guru karyawan SMK N 2 Sewon yang datang ke sekolah dengan 3S (Salam Senyum Sapa) di unit 1.	-	-
		Refrensi Materi 08.00 – 10.00	Mencari materi yang sudah sesuai dengan yang di beritahu kan guru pengampu untuk bahan ajar di KBM berikutnya tentang Bitmap dan Vektor, dan Pewarnaan pada media grafis		
		Pembuatan Media Belajar 15.00 – 17.00	Pembuatan media untuk bahan ajar pada pertemuan minggu depan tentang Bitmap dan Vektor pada mata pelajaran 2D Kedalam Multimedia dengan menggunakan Power Point		
		Pendalaman Materi 19.00 – 21.00	Mendalami materi yang sudah dibuat untuk persiapan pertemuan selanjutnya yang membahas materi pewarnaan dan pembuatan		

			kartu nama yang baik pada mata pelajaran 2D kedalam sajian multimedia		
--	--	--	---	--	--

Mengetahui
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Privanto M.Kom
NIP 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Lapangan



Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : -19770207 201101 1 001

Sewon , 31 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGU 4 PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F02

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMKN 2 Sewon
ALAMAT SEKOLAH : Cangkringmalang Timbulharjo Sewon Bantul
GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou
NO. MAHASISWA : 12520244049
FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.Elektronika/P.Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 31 Agustus 2015	Upacara Pendidikan 07.00 – 07.45	Mengikuti upacara bendera rutin pada hari senin bersama semua warga SMK N 2 Sewon yang dipimpin oleh Bapak Sunardi sebagai Pembina Upacara.	-	-
		Membantu Guru 07.45 – 09.15	Membantu guru dalam mendampingi siswa dikelas XI M3 dalam mata pelajaran KKPI, materi yang diajarkan tentang DOS bagaimana cara mengetahui date, meng-copy file, menghapus file dari cmd	Ada beberapa siswa yang membuka dan mengerjakan tugas dari mata kuliah lain sehingga ada beberapa siswa yang tertinggal cara – cara yang diterangkan oleh guru	Mengingatkn siswa serta mengajarkan siswa yang belum mengetahui tentang cara – cara yang telah diterangkan oleh guru
		Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri (KBM) Storyboard 09.15 – 11.45	Mendampingi Yogi dalam praktik mengajar mandiri di kelas XI M3 pada mata pelajaran Storyboard, materi yang disampaikan Pewarnaan pada Desain	Hanya ada beberapa siswa yang membawa pewarna	Meminjam teman lainnya yang membawa pewarna sehingga proses pewarnaan berlangsung lama
		Praktik Mengajar	Praktik mengajar mandiri di kelas	Siswa - siswi belum	Memberi bimbingan

2.	Selasa, 1 September 2015	Mandiri 2 Dimensi kelas XI MM 3. 12.15 – 15.15	XI MM 3 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Materi yang diajarkan pada jam teori yaitu Pewarnaan dan pada jam praktik yaitu Pembuatan Kartu Nama. Memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis warna dan penggunaan warna pada grafis. Membimbing siswa dalam pembuatan kartu nama.	semuanya mengenal tools dan bisa menggunakan aplikasi corel draw. Terutama aplikasi yang digunakan ada berbagai versi.	dengan cara atau langkah-langkah pembuatan kartu nama dan penempatan tools pada berbagai versi Corel Draw.
		Mengoreksi Tugas Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia 20.00 – 21.30	Mengoreksi tugas siswa yang belum menilaikan tugas Mata Pelajaran 2D melalui flash disk dan mengecek melalui e – mail.	Mengoreksi tugas siswa yang belum menilaikan tugas Mata Pelajaran 2D melalui flash disk dan mengecek melalui e – mail.	
		Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
		Pendalaman Materi Perakitan Komputer 09.00 – 11.00	Mendalami materi ajar untuk pertemuan berikutnya pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer yang membahas mengenai Media Penyimpanan Komputer.		

		Pendalaman / Penyusunan Materi 2D 11.00 – 12.30	Memahami materi mengenai pewarnaan dan pembuatan karakter untuk bahan pembelajaran pertemuan berikutnya		
		Pembuatan Media Bahan Ajar 2D 12.30 – 14.30	Menyusun materi pembelajaran mengenai penerapan pewarnaan kedalam sajian multimedia		
		Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
3.	Rabu, 2 September 2015	Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri 2D k M kelas XI MM 2 07.00 – 10.00	Mendampingi Silvi dalam praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 2 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Materi yang diajarkan pada jam teori yaitu Transparency, Gradient, Pewarnaan dan pada jam praktik yaitu Pembuatan Karakter.	Siswa-siswi belum semuanya mengenal tools dan bisa menggunakan aplikasi corel draw.	Memberi bimbingan dengan cara atau langkah-langkah pembuatan kartu nama.
		Praktik Mengajar Mandiri 2D k M kelas XI MM 1 11.00 - 11.45 12.15 – 15.00	praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 1 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Materi yang diajarkan pada jam teori yaitu Transparency, Gradient, Pewarnaan dan pada jam praktik yaitu Pembuatan Karakter.	Siswa - siswi belum semuanya mengenal tools dan bisa menggunakan aplikasi Corel Draw. Ditambah lagi setiap siswa menggunakan	Membimbing dengan memberikan langkah - langkah pembuatan kartu nama dengan menjelaskan penempatan toolnya beserta fungsinya secara bertahap

		Memberikan penjelasan mengenai fungsi dari tools Transparency, pewarnaan menggunakan gradient. Membimbing siswa dalam pembuatan karakter.	berbagai macam versi rilisan Corel Draw yang dalam penempatan tool – toolnya selalu berubah	dan perlahan – lahan.
4.	Kamis, 3 September 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
		Praktik Mengajar Mandiri Merakit PC Kelas X MM 3 07.00 – 09.15	Praktik mengajar mandiri di kelas X MM 3 dengan mata pelajaran Merakit PC. Materi yang diajarkan yaitu Media Penyimpan. Memberikan penjelasan mengenai jenis dan spesifikasi dari media penyimpan. Sebelum masuk ke materi siswa diberikan <i>pre-test</i> tentang materi sebelumnya. Dan setelah materi diberi <i>pre-test</i> tentang materi yang telah dijelaskan.	Memberi pancingan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Memberikan reward berupa penambahan nilai apabila ada yang bertanya dan menjawab.
		Piket Sekolah 09.15 – 15.00	Melakukan penyambutan kepada siswa-siswi dan guru karyawan SMK N 2 Sewon yang datang ke sekolah dengan 3S (Salam	

			Senyum Sapa) di unit 1, kemudian mengabsensi siswa-siswi yang datang terlambat. Selanjutnya mereka diserahkan kepada kepala sekolah untuk mendapat bimbingan dan arahan agar tidak terlambat datang ke sekolah lagi. Dijam berikutnya melakukan absensi tiap kelas yang ada di unit 1 untuk mengecek ada atau tidaknya siswa yang tidak masuk pagi dan ketika selesai KBM		
5.	Jum'at, 4 September 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
		Mengoreksi Tugas Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia 07.00 – 11.30	Mengoreksi tugas siswa yang belum menilaikan tugas Mata Pelajaran 2D melalui flash disk dan mengecek melalui e – mail.	Masih banyak siswa yang belum mengumpulkan tugas logo, kartu nama, dan terutama karakter.	Mengambil nilai siswa pada pertemuan yang minggu depan setelah Ujian KD 1
		Rapat Koordinasi 13.00 – 16.00	Rapat koordinasi bersama kepala sekolah, semua wakil kepala sekolah, dan semua guru pembimbing untuk membahas sistem penilaian, dilanjutkan	Tidak semua guru pembimbing ikut dalam rapat koordinasi.	Guru pembimbing di infokan mengenai hasil rapat koordinasi tersebut.

		dengan membahas tentang acara penarikan dan perpisahan PPL UNY. Membentuk panitia serta PJ untuk laporan dan acara penarikan dan perpisahan.		
6. Sabtu, 5 September 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
	Pembuatan Lampiran Laporan 09.00 – 12.00	Membuat lampiran-lampiran untuk laporan yang akan ditanda tangani dan diserahkan kepada guru pembimbing dan kepala sekolah SMK N 2 Sewon sebagai bahan penilaian.	Masih ada format lampiran - lampiran yang tidak sama antara anggota tim PPL.	Lakukan koordinasi yang lebih antara anggota tim PPL.
	Rapat Acara Penarikan dan Perpisahan PPL UNY 14.00 – 16.00	Rapat membahas persiapan acara penarikan dan perpisahan PPL UNY. Menentukan konsep acara.	Terdapat komunikasi / hubungan yang salah antara unit 1 dan 2	Saling mengemukakan pendapat sehingga permasalahan terselesaikan
	Penyusunan Soal Ujian Mata Pelajaran 2D 20.00 – 22.00	Menyusun Soal Ujian KD 1 pada mata pelajaran 2D kedalam multimedia		

Mengetahui
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Priyanto M.Kom
NIP 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Lapangan



Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : -19770207 201101 1 001

Sewon , 7 September 2015
Mahasiswa PPL UNY



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGU 5 PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F02

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMKN 2 Sewon
ALAMAT SEKOLAH : Cangkringanmalang Timbulharjo Sewon Bantul
GURU PEMBIMBING : Rusli Abdul Hamid, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou
NO. MAHASISWA : 12520244049
FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.Elektronika/P.Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M. Kom

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 7 September 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Segera mempersiapkan barisan.
		Upacara Pendidikan 07.00 – 07.45	Mengikuti upacara bendera rutin pada hari senin bersama semua warga SMK N 2 Sewon yang dipimpin oleh Bapak Sunardi sebagai Pembina Upacara.		
		Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri (KBM) Storyboard 09.15 – 11.45	Mendampingi Yogi dalam praktik mengajar mandiri di kelas XI M3 pada mata pelajaran Storyboard, materi yang disampaikan Disain karakter dan siluet.		

	<p>Praktik Mengajar Mandiri 2 Dimensi kelas XI MM 3. 12.15 – 15.15</p>	<p>Praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 3 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Untuk pertemuan terakhir saya memberikan Ujian KD 1 dengan materi gambar bitmap, gambar vector, tool dan pewarnaan pada Corel Draw. Setelah itu penilaian tugas yang belum dinilai. Dikarenakan kelas XI MM 3 pada tanggal 17 Agustus 2015 mengikuti upacara bendera, maka kelas ini tertinggal satu pertemuan dengan kelas lain. Untuk mengejar nilai, setelah ujian saya memberikan materi pembuatan karakter kemudian menilaikannya. Diikuti dengan salam perpisahan dan foto – foto.</p>	<p>Untuk praktik KBM kelas XI MM3 tertinggal 1 pertemuan dan tidak semua rekapan tugas nilai terkumpul.</p>	<p>Karena kelas XI MM 3 tertinggal 1 pertemuan maka saya memberikan materi setelah ujian yaitu membuat karakter. Kemudian menagih nilai untuk tugas - tugas yang sudah pernah dikerjakan sebelumnya. Jika masih belum mengumpulkan tugas dikirimkan melalui e – mail.</p>
	<p>Mengoreksi Tugas Gambar 2D ke dalam</p>	<p>Mengoreksi tugas siswa yang belum menilaikan tugas Mata</p>		

		Sajian Multimedia 20.00 – 21.30	Pelajaran 2D melalui flash disk dan mengecek melalui e – mail.		
2.	Selasa, 8 September 2015	Pembuatan Laporan PPL 00.00 – 03.30 05.00 – 06.00	Pembuatan laporan PPL beserta lampiran – lampirannya.		
		Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.
		Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri Sistim Operasi X M2 07.00 – 09.15	Melakukan pengawasan saat Ujian Sistim Operasi berlangsung	Siswa nampak kesulitan dengan soal yang dihadapi	Memberikan kejelasan mengenai maksud dari butir – butir soal
		Praktik Mengajar Mandiri Perakitan Komputer X M 2 09.15 – 11.45	Pertemuan terakhir pada Praktik Mengajar Mandiri Perakitan Komputer. Untuk 15 menit pertama siswa diminta untuk belajar terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan ujian.	Siswa masih susah diatur, tidak semuanya belajar dengan benar.	Mengatur siswa agar belajar dan memberikan arahan pada ketua kelas untuk belajar mandiri.

		Setelahnya saya melakukan salam perpisahan dilanjutkan dengan sesi foto – foto.			
	Evaluasi dan Tindak Lanjut 20.00 – 22.00	Mengoreksi hasil Ujian KD 1 siswa untuk kelas XI MM 3	Jawaban dari siswa sebagian tidak sesuai dengan harapan sehingga terdapat kesulitan dalam penilaian.	Menganalisa penilaian pada setiap butir soal, agar soal layak untuk dinilai.	
	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.	
3.	Rabu, 9 September 2015	Praktik Mengajar Mandiri 2 Dimensi kelas XI MM 2. 07.00 – 10.00	Praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 2 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Untuk pertemuan terakhir saya memberikan Ujian KD 1 dengan materi gambar bitmap, gambar vector, tool dan pewarnaan pada Corel Draw.	Untuk penilaian, masih banyak tugas siswa yang belum masuk sehingga tugas tidak bisa dinilai dan dibandingkan dengan kelas lain, kelas ini yang paling sedikit menilai tugas terutama karakter. Ditambah lagi ada acara	Setelah ujian diberikan waktu untuk mengerjakan tugas yang belum selesai agar dapat segera dinilai.

		Setelah itu penilaian tugas yang belum dinilai. Diikuti dengan salam perpisahan dan foto – foto.	pemilihan Ketua Osis, sehingga siswa banyak yang ijin untuk mengikuti acara tersebut.	
	Mendampingi Praktik Mengajar Mandiri 2 D Kelas XI MM 1. 11.00 – 14.30	Praktik mengajar mandiri di kelas XI MM 2 dengan mata pelajaran 2 Dimensi. Untuk pertemuan terakhir memberikan Ujian KD 1 dengan materi gambar bitmap, gambar vector, tool dan pewarnaan pada Corel Draw. Setelah itu penilaian tugas yang belum dinilai. Diikuti dengan salam perpisahan dan foto – foto.	Secara keseluruhan nilai – nilai untuk tugas yang pernah diberikan sudah masuk, dan kelas ini dibandingkan dengan kelas lain adalah kelas yang paling cepat dan aktif selama KBM berlangsung. Hanya terdapat 1 siswa yang rekapan nilainya belum masuk.	Memberikan e – mail untuk mengirimkan tugas yang belum selesai.
4.	Kamis, 10 September 2015 Piket Sekolah 06.45 – 09.15 11.45 – 14.45	Melakukan penyambutan kepada siswa-siswi dan guru karyawan SMK N 2 Sewon yang datang ke sekolah dengan 3S (Salam Senyum Sapa) di unit 1, kemudian mengabsensi siswa-siswi yang datang terlambat. Selanjutnya mereka diserahkan kepada kepala	-	-

		sekolah untuk mendapat bimbingan dan arahan agar tidak terlambat datang ke sekolah lagi. Dijam berikutnya melakukan absensi tiap kelas yang ada di unit 1 untuk mengecek ada atau tidaknya siswa yang tidak masuk pagi dan ketika selesai KBM			
		Mendampingi Sistim Operasi X MM3 09.15 – 11.45	Membantu teman mengawasi Ujian KD 1 dalam mata pelajaran Sistim Operasi Komputer untuk kelas X MM 3		
		Rapat Koordinasi Penarikan PPL 14.45 – 16.00	Membahas progress masing-masing sie dan semua persiapannya	Terdapat 6 anggota yang tidak mengikuti rapat	Menginfokan hasil rapat ke grup (media sosial)
5.	Jum'at, 11 September 2015	Penyambutan Siswa di Pintu Gerbang Sekolah (3S- Salam Senyum Sapa) 06.30 – 07.00	Menyambut siswa, guru dan karyawan SMK N 2 Sewon di depan gerbang sekolah SMK N 2 Sewon khususnya di Unit 1 dengan cara 3S (Salam Senyum Sapa).	Ada beberapa siswa-siswi yang datang terlambat.	Siswa-siswi yang datang terlambat dicatat dan diberikan sanksi berupa pembinaan yang bersifat mendidik, yaitu berupa nasihat dan diajak sholat dhuha.

	Persiapan Penyusunan Laporan 08.00 – 09.30	Mempelajari format dan isi laporan melalui buku panduan	-	-
	Penyusunan Laporan 14.00 – 18.30	Penyusunan Laporan PPL dan melengkapi lampiran- lampirannya	-	-
	Evaluasi dan Tindak Lanjut 22.45 – 00.00	Mengoreksi hasil Ujian KD 1 mata pelajaran 2D kedalam multimedia untuk semua kelas	-	-
6.	Mempersiapkan Perlengkapan Acara Penarikan Mahasiswa PPL UNY 08.00 – 09.00	Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk acara perpisahan, seperti proyektor, meja absen, speaker, dan tikar	Proyektor yang sudah dipersiapkan ternyata tidak menyala. Proyektor rencananya akan digunakan untuk menampilkan background selama berlangsungnya acara dan menampilkan foto dokumentasi kegiatan	Saya dan Arga selaku perkap mencari proyektor di Unit 1 dan Unit 2. Dikedua Unit tersebut ternyata semua proyektor telah digunakan untuk mengajar, sehingga untuk penampilan foto dan dokumentasi background dibatalkan
	Acara Penarikan Mahasiswa PPL UNY 09.00 – 11.30	Acara perpisahan diikuti oleh guru pembimbing lapangan, dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah, mahasiswa PPL dari seluruh universitas, dan perwakilan dari siswa. Acara berlangsung hikmat walaupun	Proyektor yang sudah dipersiapkan ternyata tidak menyala. Proyektor rencananya akan digunakan untuk menampilkan background selama berlangsungnya	Saya dan Arga selaku perkap mencari proyektor di Unit 1 dan Unit 2. Dikedua Unit tersebut ternyata semua proyektor telah digunakan untuk mengajar, sehingga untuk

		terdapat beberapa kendala teknis, acara diakhiri dengan makan – makan dan foto – foto	acara dan menampilkan foto dokumentasi kegiatan	penampilan dokumentasi dan background dibatalkan	foto dan
	Berpamitan dengan warga sekolah 11.30 - 13.30	Setelah acara selesai sebagian dari kami berpamitan dengan warga sekolah di Unit 1 dan Unit 2.			
	Pembuatan Laporan dan Lampiran PPL 20.00 – 23.00	Melengkapi laporan PPL beserta Lampirannya			

Mengetahui
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Priyanto M.Kom
NIP 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Lapangan

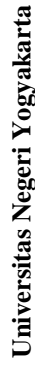


Rusli Abdul Hamid, S.Pd
NIP : -19770207 201101 1 001

Sewon , 14 September 2015
Mahasiswa PPL UNY



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049



F03

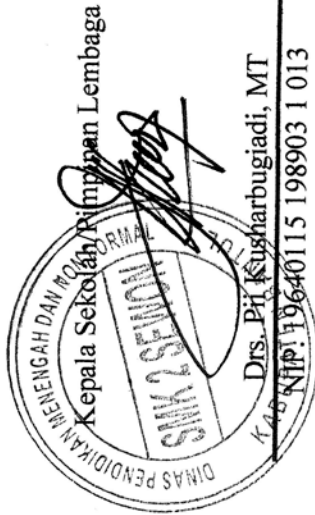
Untuk mahasiswa


NAMA MAHASISWA : Rasyad Asbarin Tou
NO. MAHASISWA : 12520244049
FAK/JUR/PR.STUDI : FT/P.T. Elektronika/P.T. Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M.Kom

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga Lain	
1	Cetak Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Merakit PC KD 1 dengan 3 Bab Materi.		15.000			15.000
		Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran 2D k M KD 1 dengan 3 Bab Materi.		15.000			15.000
2	Cetak Materi	Materi Tata Letak Komponen Komputer (motherboard), Perangkat Process, dan Media Penyimpan untuk mata pelajaran Merakit PC.		5.000			10.000
		Materi Gambar Bitmap dan Vector, Pewarnaan, dan Gradient untuk mata pelajaran 2D k M.		5.000			10.000
3	Cetak dan Fotokopi Soal <i>Pre-Test</i> dan Ulangan Harian	Soal <i>Pre-Test</i> dan lembar jawaban untuk mata pelajaran Merakit PC dengan Materi Tata Letak Komponen Komputer (Motherboard) dicetak sebanyak 23 x 3 = 69 lembar.		35.000			35.000
		Soal <i>Pre-Test</i> dan lembar jawaban untuk mata pelajaran Merakit PC dengan Materi Perangkat Process dicetak sebanyak 23 x 3 = 69 lembar.		30.000			30.000

	Soal <i>Pre-Test</i> dan lembar jawaban untuk mata pelajaran Merakit PC dengan Materi Media Penyimpanan. dicetak sebanyak 23 x 3 = 69 lembar.						
	Soal Ulangan Harian dan lembar jawaban untuk mata pelajaran Merakit PC dicetak sebanyak 23 x 3 = 69 lembar.				30.000		30.000
	Soal Ulangan Harian dan lembar jawaban untuk mata pelajaran 2D k M dicetak sebanyak 64 lembar.				35.000		35.000
					30.000		30.000
Total							200.000

Keterangan : Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat



Mengetahui:
Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Priyanto, M.Kom
NIP. 19620625 198503 1 002

Ketua Kelompok,

Yogy Faisal Ukkas
NIM. 12520241003

OKTOBER 2014

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

JULI 2014

	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	

AGUSTUS 2014

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
8	15	22	29	
9	16	23	30	

SEPTEMBER 2014

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

OKTOBER 2014

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

NOVEMBER 2014

	2	9	16	23	30
	3	10	17	24	
	4	11	18	25	
	5	12	19	26	
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	

JANUARI 2015

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

FEBBRAIO 2015

1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

MARET 2015

1	6	16	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

APRIL 2015

5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
10	17	24	
11	18	25	

MEI 2015

	3	10	17	24	31
	4	11	18	25	
	5	12	19	26	
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	

JUNI 2015

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

AHAD
SENIN
SELASA
RABU
KAMIS
JUMAT
SABTU

JULI 2015

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

Ulangan Umum

Parsenitas

Pembagian rapor

Hardiknas

Libur Umum

Hari-hari Pertama Masuk Sekolah

Libur Ramadhan (ditentukan
kemudian sesuai Kep. Menag)

Libur Idul Fitri (ditentukan

kemudian sesuai Kep. Menag)
Libur Khusus (Hari Guru Nas)

Libur Semester

UN SMA/SMK/SLE (Utama)

UN SMA/SMK/SLB (Susulan)

Ujian sekolah SMA/SMK/SL

JADWAL GURU MENGAJAR SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016
SMK NEGERI 2 SEWON

Sabtu, 1 Agustus 2015

OK

NO	WAKTU	SENIN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	X M1

OK

OK

OK

JADWAL GURU MENGAJAR SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016
SMK NEGERI 2 SEWON

Sabtu, 1 Agustus 2015

OK

		KAMIS																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
NO	WAKTU	X M1	X M2	X M3	X T1	X T2	X T3	X D1	X D2	X B	XI M1	XI M2	XI M3	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3	XI D1	XI D2	XI M1	XI M2	XI T1	XI T2	XI T3

OK

OK

OK

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 2 Sewon
MATA PELAJARAN : Dasar Kompetensi Kejuruan Multimedia
KELAS/SEMESTER : X / I
STANDAR KOMPETENSI : Merakit PC
KODE KOMPETENSI : 072.DKK.02
ALOKASI WAKTU : 54 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	Karakter	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	KMTT	
1. Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Daftar kebutuhan dan spesifikasi komputer telah tersedia▪ Buku manual dan petunjuk pengoperasian komponen telah tersedia	<ul style="list-style-type: none">▪ Jenis-jenis komponen pada PC serta spesifikasi masing-masing	<ul style="list-style-type: none">▪ Memilih komponen PC secara teliti.▪ Menjelaskan diagram blok komputer dan fungsi masing-masing▪ Menjelaskan jenis-jenis piranti <i>input</i> dan <i>output</i> serta spesifikasi dan perkembangannya▪ Menjelaskan jenis-jenis piranti proses serta spesifikasi dan perkembangannya.▪ Membuat daftar rencana kebutuhan dan spesifikasi PC▪ Menjelaskan fungsi periperal yang sudah terintegrasi pada sebuah PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Tes Lisan▪ Tes Praktek▪ Produk▪ Pengamatan/ Observasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Kerja sama▪ Komunikatif▪ Rasa ingin tahu	75	2	4 (8)	2 (8)	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Konsep hardware PC▪ Buku Perakitan Komputer▪ Katalog periferai PC▪ Manual Periferai PC▪ BSE
2. Melakukan instalasi komponen	<ul style="list-style-type: none">▪ Prosedur / SOP perakitan	<ul style="list-style-type: none">▪ Langkah-langkah perakitan komputer	<ul style="list-style-type: none">▪ Melaksanakan Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Diskusi	<ul style="list-style-type: none">▪ Kerja sama▪ Komunikatif	75	4	8(16)	4(16)	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Konsep

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	Karakter	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	KMTT	
PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Peralatan instalasi (<i>tools kit</i>) disiapkan▪ Perangkat yang ingin diinstalasi diuji sesuai dengan manual tiap-tiap komponen▪ Perangkat PC dirakit menggunakan prosedur, cara/metode dan peralatan yang sudah ditentukan	serta prosedur dan keselamatan kerja pada saat merakit komputer	<ul style="list-style-type: none">▪ dalam pengopera-sian peralatan▪ Memperlihatkan sikap cermat dan teliti dalam menerapkan prosedur perakitan PC▪ Menjelaskan prosedur baku perakitan▪ Menguraikan karakteris-tik dan tata cara penanganan tiap-tiap komponen PC▪ Menguji komponen-komponen PC sesuai dengan buku manual▪ Menginstalasi komponen PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Praktek▪ Pengamatan n/observasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Rasa ingin tahu▪ Tanggung Jawab					<ul style="list-style-type: none">▪ hardware PC▪ Buku Perakitan Komputer▪ Katalog Periferal PC▪ Periferal PC▪ Manual Pheriferal PC▪ BSE
3. Melakukan keselamatan kerja dalam merakit komputer	<ul style="list-style-type: none">▪ Prosedur perakitan▪					75	2	1(2)	1(4)	
4. Mengatur komponen PC menggunakan <i>software</i> (melalui setup BIOS dan aktifasi komponen melalui sistem	<ul style="list-style-type: none">▪ Komponen PC (misal VGA dan Sound Card On Board) diatur menggunakan <i>software</i>, baik yang me-rupakan <i>software</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Jenis-jenis BIOS▪ Menu pada BIOS dan fungsi masing-masing	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengikuti prosedur dalam pengaturan BIOS▪ Mengidentifikasi komponen PC yang membutuhkan aktivasi melalui BIOS▪ Melakukan setting BIOS pada berbagai jenis PC.	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Diskusi▪ Tes Praktek	<ul style="list-style-type: none">▪ Kerja sama▪ Komunikatif▪ Rasa ingin tahu▪ Tanggung Jawab▪ Kerja keras	75	4	8(16)	4(16)	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Konsep hardware PC▪ Buku Perakitan Komputer▪ Katalog Pheriferal

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	Karakter	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	KMTT	
operasi)	bawaan ataupun melalui BIOS, sesuai dengan buku manual tiap-tiap komponen									PC <ul style="list-style-type: none">▪ Pheriferal PC▪ Manual Pheriferal PC
5. Menyambung periferil menggunakan software	<ul style="list-style-type: none">▪ Periferal dipasang / disambung sesuai dengan SOP▪ Periferal disetting dengan software spesifik sesuai dengan buku manual	<ul style="list-style-type: none">▪ Jenis-jenis dan fungsi periferal standard▪ Jenis dan fungsi perangkat identifikasi modern (misal : barcode, finger scan, retina scan)▪ Jenis, fungsi dan prinsip kerja perangkat penyimpanan modern (misal : flash disk, DVD Ram, card reader, CD RW, DVD RW)▪ Jenis, fungsi dan prinsip kerja perangkat komunikasi (misal : modem, IrDA, WiFi, Bluetooth)▪ Cara memasang periferal pada PC▪ Cara mensetting periferal pada PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengikuti prosedur pemasangan periferal pada PC▪ Menguraikan jenis dan fungsi periferal yang digunakan pada PC▪ Memasang periferal pada PC▪ Mensetting periferal pada PC▪ Menjelaskan jenis dan fungsi periferal standar▪ Menjelaskan jenis dan fungsi perangkat identifikasi dan modem▪ Mendiskusikan jenis, fungsi, dan prinsip kerja macam-macam perangkat penyimpanan▪ Menjelaskan cara memasang perangkat periferal pada PC▪ Menjelaskan cara mensetting periferal pada PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Tes Lisan▪ Tes Praktek▪ Produk▪ Pengamatan/ Observasi	<ul style="list-style-type: none">▪ Kerja sama▪ Komunikatif▪ Tanggung Jawab▪ Kerja keras	75	4	8(16)	4 (16)	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Konsep hardware PC▪ Buku Perakitan Komputer▪ Katalog Pheriferal PC▪ Pheriferal PC▪ Manual Pheriferal PC▪ Toolkit
6. Memeriksa hasil perakit-an PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Hasil perakitan PC dan pema-	<ul style="list-style-type: none">▪ Cara identifikasi hasil perakitan PC	<ul style="list-style-type: none">▪ Mengikuti aturan dalam pengujian PC dan periferal	<ul style="list-style-type: none">▪ Tes Tertulis▪ Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none">▪ Komunikatif▪ Tanggung	75	2	4(8)	4(16)	<ul style="list-style-type: none">▪ Buku Konsep

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	Karakter	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	KMTT	
dan pemasangan <i>periferal</i>	<div>sangan periferal diidentifikasi<ul style="list-style-type: none">Perakitanjenis komponen dan setting yang dilakukan dicatat dan dilaporkan sesuai dengan SOP yang berlaku.PC yang telah dirakit diuji tampilan dan berfungsi dengan baikPC dapat digunakan sesuai dengan kriteria unjuk kerja pada unit kompetensi HDW.OPR.101.(1).A atau HDW.OPR.102.(1).APeriferal dapat digunakan sesuai dengan kriteria unjuk kerja pada unit kompetensi HDW.OPR.105.(1).AHasil yang diperoleh pada pemeriksaan</div>	dan pemasangan periferal	<div><ul style="list-style-type: none">Menjelaskan tujuan, produk, prosedur dan cara penggunaan per-alatan untuk diagnosisMemeriksa hasil pera-kitan PCMemeriksa hasil pema-sangan periferalMenguji PC yang telah dirakitMengecek PC yang digunakanMengecek kinerja dari PC yang digunakanMengecek kegunaan periferal apakah sudah sesuai dengan fungsinyaMengecek hasil pemeriksaan yang telah dilakukan pada perakitan PCMelaporkan hasil pemesanan periferal pada PCMengisi <i>Report Sheett, log sheet</i></div>	<div><ul style="list-style-type: none">Tes PraktekPengamata n/ Observasi</div>	<div>Jawab<ul style="list-style-type: none">Kerja keras</div>					hardware PC <ul style="list-style-type: none">Buku Perakitan KomputerKatalog Pheriferal PCPheriferal PCManual Pheriferal PCMultimeter

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	Karakter	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	KMTT	
	hasil pera-kitan PC dan pemasangan periferal dilaporkan sesuai dengan format dan pro-sedur yang telah ditetap-kan (pada <i>log-sheet</i> / report- sheet).									



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (R P P)

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 Sewon Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Dasar Kompetensi Kejuruan Multimedia
Kelas / Semester	: X / I
Pertemuan ke	: 2
Alokasi Waktu	: 3 Jam Pelajaran (3 X 45 Menit)
Standar Kompetensi	: Merakit Personal Komputer
Kompetensi Dasar	: Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi
KKM	: 75
Pembentukan karakter	: 1. Kerja sama / kerja team 2. Kerja keras 3. Komunikatif 4. Tanggungjawab 5. Rasa Ingin tahu

I. INDIKATOR

- Daftar Kebutuhan dan spesifikasi komputer telah tersedia.
- Buku Manual dan petunjuk pengoperasian komponen telah tersedia

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar ini adalah siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis hardware komputer dan dapat menginstalasi/merakit komponen PC.

Setelah pembelajaran selesai, siswa dapat :

- Memahami motherboard
- Menganalisis komponen – komponen motherboard dan tata letak komponen pada motherboard

III. MATERI PEMBELAJARAN

1. Tata letak komponen komputer

IV. METODE PEMBELAJARAN

- Tanya Jawab
- Observasi
- Kerja Kelompok
- Ceramah
- Diskusi
- Presentasi

KEGIATAN PEMBELAJARAN

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
1	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas b. Pembelajaran dibuka dengan doa c. Presensi d. Mengulas kembali materi sebelumnya e. Menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran f. Melakukan pre test tentang komponen perangkat input/output		Klasikal	15 menit
	2. Kegiatan Inti Eksplorasi a. Siswa mengamati papan motherboard. b. Siswa mengamati tata letak komponen motherboard. Elaborasi a. Secara berkelompok @ 4 orang siswa menggambar papan motherboard serta tata letak komponen motherboard. b. Siswa diberikan penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing komponen motherboard. Konfirmasi a. Siswa mencatat penjelasan fungsi dari masing-masing komponen motherboard. b. Penjelasan fungsi dari masing-masing komponen motherboard disampaikan oleh guru.	- Kerja keras - Gemar membaca, rasa ingin tahu - Demokratis, kreatif, jujur	- Individu - Kelompok	100 menit
	3. Kegiatan Penutup a. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran b. Informasi pembelajaran berikutnya c. Pemberian tugas d. Pembelajaran ditutup dengan doa			20 menit

VI. ALAT,BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. LCD &Laptop

2. Modul

3. Papan Motherboard

4. Laboratorium Komputer
5. CD/Flashdisk

6. Soal post test beserta perangkat penilaiannya

VII. PENILAIAN

1. Tes teori (tertulis) bentuk essay

2. Aspek yang dinilai :

a. Pendidikan karakter

b. Tes formatif / tes tulis

TES FORMATIF

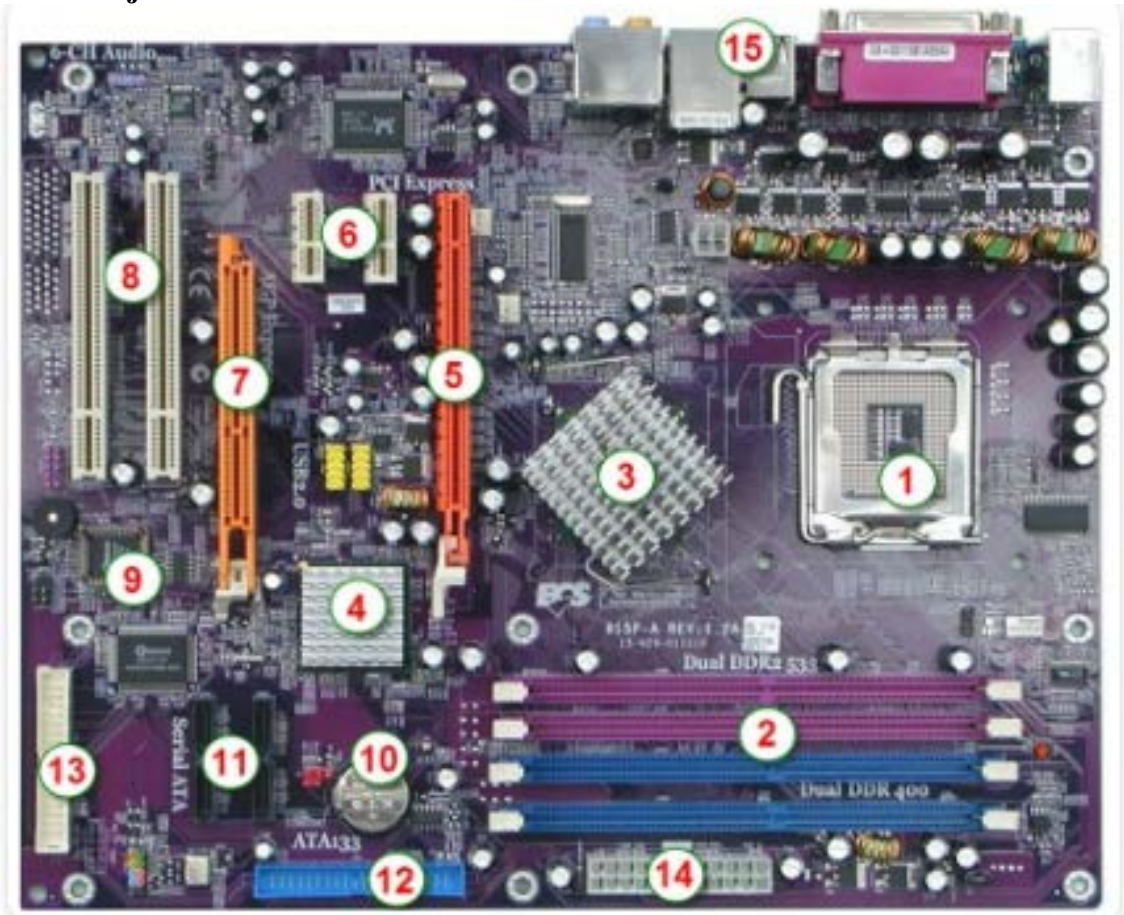
- PRE-TEST -

Mata Pelajaran	: Merakit PC	Nama :
Materi	: Tata Letak Komponen Komputer	Kelas :
Guru Pengampu	: Anton Bagus Indarto, S.T	No Absen :
Mahasiswa PPL	: Silvia Oksa	Hari, Tanggal :

Petunjuk!

- 1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan *pre-test*
- 2. Bacalah soal dengan baik dan benar
- 3. Soal terdiri dari 2 jenis soal yaitu soal menjodohkan dan soal isian singkat
- 4. *Pre-test* bersifat tutup buku

A. Soal Menjodohkan



Pilihlah jawaban dibawah ini sesuai dengan nomor pada gambar diatas!

- | | | |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| a. Baterai CMOS | f. Slot PCI | k. Soket Processor |
| b. BIOS | g. Slot SATA | l. Soket Floppy Disk |
| c. Chipset | h. Slot IDE | m. Port Rear Panel |
| d. Soket Memori/RAM | i. ATX Power Supply | n. Slot AGP |
| e. Nortbridge | j. Southbridge | o. Fan Headers |



- p. Port USB
- q. Port LAN/RJ45
- r. PS2 Keyboard
- s. PS2 Mouse
- t. Port Serial
- u. Port Paralel
- v. Port Audio
- w. Port SPDIF
- x. Port Firewire

B. Soal Isian Singkat

1. Soket yang digunakan untuk memasang otak komputer disebut...
2. Random Access Memory (RAM) pada motherboard dipasang pada soket...
3. Soket yang dapat mengalirkan listrik ke motherboard disebut...
4. Sebuah program yang dapat mengkonfigurasi motherboard dan sering disebut sebagai jantung komputer...
5. Slot yang disebut sebagai slot ekspansi (perluasan komponen komputer) disebut...
6. Meng-update tanggal dan waktu pada komputer merupakan fungsi dari...
7. Berapa jumlah pin pada ATX Power Supply...
8. Port PS 2 digunakan sebagai masukan konektor keyboard yang berwarna ... dan konektor mouse yang berwarna ...
9. Port paralel digunakan untuk transmisi data secara paralel, yang disebut paralel yaitu...
10. Berapa jumlah pin pada port Serial...
11. Berapa jumlah pin pada port Paralel...
12. Pada port Audio terdapat 3 Jack dengan warna yang berbeda, warna pink digunakan untuk...
13. Apa kepanjangan dari USB...

----- SO -----

Jawaban:

A. Soal Menjodohkan

1. Soket Processor
2. Soket Memori
3. Chipset/Northbridge
4. Southbridge
5. Slot PCI Express x16
6. Slot PCI Express x1
7. Slot AGP
8. Slot PCI/Slot Ekspansi
9. BIOS (Basic Input-Output System)
10. Baterai CMOS
11. Slot SATA
12. Slot IDE
13. Soket Floppy Disk

B. Soal Isian Singkat

1. Soket Processor
2. Soket Memori
3. ATX Power Supply
4. BIOS (Basic Input-Output System)
5. Slot PCI
6. Baterai CMOS
7. 20 + 4
8. Keyboard = Ungu dan Mouse = Hijau
9. Serial = transmisi data 1 bit informasi pada satu satuan waktu.
Paralel = transmisi data beberapa bit informasi pada satu saat melalui satu set kabel.

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 14. ATX Power Supply | 10. 25 pin |
| 15. Port Rear Panel | 11. 15 pin |
| 16. Port PS/2 Mouse | 12. Microphone |
| 17. Port PS/2 Keyboard | 13. Universal Serial Bus (USB) |
| 18. Port Paralel | |
| 19. Port Serial | |
| 20. Port SPDIF | |
| 21. Port Firewire | |
| 22. Port LAN/RJ45 | |
| 23. Port USB | |
| 24. Port Audio | |

KRITERIA PENILAIAN

$$\frac{\text{Jumlah Benar Soal A} + \text{Jumlah Benar Soal B}}{3} \times 100$$

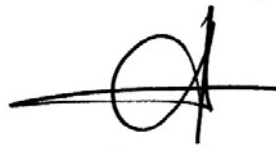
Bantul, 13 Agustus 2015

Kepala Sekolah





Drs. Pii Kusnarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (R P P)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 2 Sewon Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta
Mata Pelajaran : Dasar Kompetensi Kejuruan Multimedia
Kelas / Semester : X / I
Pertemuan ke : 3
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran (3 X 45 Menit)
Standar Kompetensi : Merakit Personal Komputer
Kompetensi Dasar : Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi
KKM : 75
Pembentukan karakter : 1. Kerja sama / kerja team
2. Kerja keras
3. Komunikatif
4. Tanggungjawab
5. Rasa Ingin tahu

I. INDIKATOR

- Daftar Kebutuhan dan spesifikasi komputer telah tersedia.
- Buku Manual dan petunjuk pengoperasian komponen telah tersedia

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar ini adalah siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis hardware komputer dan dapat menginstalasi/merakit komponen PC.

Setelah pembelajaran selesai, siswa dapat :

- Memahami komponen perangkat proses dan komponen pendingin
- Menganalisis komponen perangkat proses dan komponen pendingin

III. MATERI PEMBELAJARAN

1. Perangkat Process

IV. METODE PEMBELAJARAN

- Tanya Jawab
- Observasi
- Kerja Kelompok
- Ceramah
- Diskusi
- Presentasi

V. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas b. Pembelajaran dibuka dengan doa		Klasikal	60 menit

	c. Presensi d. Mengulas kembali materi sebelumnya e. Menyampaikan SK, KD dan tujuan pembelajaran f. Melakukan pre test tentang tata letak komponen komputer			
	2. Kegiatan Inti Eksplorasi a. Siswa mengamati media pembelajaran Elaborasi a. Secara berkelompok @ 4 orang siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis processor. b. Secara berkelompok @ 4 orang siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis komponen pendingin. Konfirmasi a. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang jenis processor didepan kelas. b. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang komponen pendingin didepan kelas. c. Siswa dari kelompok lain memberikan pertanyaan d. Kesimpulan dari hasil presentasi kelompok disampaikan oleh guru.	- Kerja keras - Gemar membaca, rasa ingin tahu - Demokratis, kreatif, jujur	- Individu - Kelompok	70 menit
	3. Kegiatan Penutup a. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran b. Informasi pembelajaran berikutnya c. Pemberian tugas d. Pembelajaran ditutup dengan doa			5 menit

VI. ALAT,BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. LCD &Laptop
2. Modul
3. Laboratorium Komputer
4. CD/Flashdisk
5. Soal post test beserta perangkat penilaiannya

VII. PENILAIAN

1. Tes teori (tertulis) bentuk essay
2. Aspek yang dinilai :
 - a. Pendidikan karakter
 - b. Tes formatif / tes tulis

TES FORMATIF

- PRE-TEST -

Mata Pelajaran : Merakit PC
Materi : Perangkat Process
Guru Pengampu : Anton Bagus Indarto, S.T
Mahasiswa PPL : Silvia Oksa

Nama :
Kelas :
No Absen :
Hari, Tanggal :

Petunjuk!

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan *pre-test*
2. Bacalah soal dengan baik dan benar
3. *Pre-test* bersifat tutup buku

Soal

1. Sebutkan dan jelaskan dengan rinci 1 jenis processor yang telah anda diskusikan bersama kelompok anda!
Meliputi:
 - a. Nama Processor
 - b. Kecepatan
 - c. Nama perusahaan yang memproduksi
 - d. Teknologi terbaru dari processor tersebut
2. Sebutkan jenis-jenis sistem pendingin komputer!

----- SO -----

Jawaban:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Jawaban:**1. Jenis Processor****a. Processors Pentium**

Mikroprosesor Intel Pentium terkini termasuk Pentium II, III, IV dan Xeon. Kelas Pentium adalah standard terkini untuk chip prosesor. Prosesor-prosesor tersebut mewakili prosesor Intel generasi kedua dan ketiga. Dengan mengkombinasikan memori cache (tersembunyi) dengan sirkuit mikroprosesor, Pentium mendukung prosesor dengan kecepatan 1000 MHz dan lebih tinggi. Chip yang dikombinasikan memiliki ukuran tidak lebih dari 2 inc persegi (6 cm persegi) dan terdiri lebih dari 1 juta transistor.

Prosesor Pentium telah membuat beberapa peningkatan dari pendahulu mereka, yang terevolusi dari Intel 80486. Misalnya, bus data Pentium lebarnya 64-bit dan dapat menampung data 64-bit dalam satu waktu. Bandingkan dengan Intel 486 32-bit. Pentium memiliki cache berganda dalam penyimpanan total sebesar 2 MB, dibandingkan dengan 8 KB pada Intel 486. Peningkatan dalam kecepatan prosesor membuat komponen memperoleh data yang masuk dan keluar dari chip dengan lebih cepat. Prosesor tidak menjadi diam menunggu data atau instruksi. Hal ini membuat software berjalan lebih cepat. Komponen tersebut diperlukan untuk menangani arus informasi (information flow) melalui prosesor, menterjemahkan instruksi sehingga prosesor dapat mengeksekusi mereka, dan mengirimkan hasilnya kembali ke dalam memori PC.

b. Processor AMD

Prosesor AMD yang berperforma baik adalah Athlon, Athlon XP, Thunderbird dan seri Duron. Prosesor tersebut setara dengan Pentium III, adalah mikroprosesor yang banyak digunakan sekarang ini oleh sistem desktop high-end (tingkat tinggi), workstation, dan server. Bus sistem prosesor AMD Athlon didisain untuk multiprocessing berskala. Nomer prosesor AMD Athlon dalam sistem mikroprosesor ditentukan oleh chip yang digunakan. Website pabrik, <http://www.amd.com> menyediakan informasi lebih lanjut mengenai famili prosesor AMD.

c. Kecepatan Rating Processor (Processor Speed Rating)

Deskripsi CPU seperti Pentium 133, Pentium 166 atau Pentium 200 sudah cukup dikenal. Nomer ini adalah spesifikasi yang mengindikasikan kecepatan maksimum dalam beroperasi yang membuat CPU dapat mengeksekusi instruksi dengan andal. Kecepatan CPU dikontrol oleh external clock yang berada di dalam motherboard, bukan di dalam mikroprosesor. Kecepatan prosesor ditentukan oleh sinyal frekuensi clock tersebut. Biasanya dinyatakan dalam Megahertz (MHz). Semakin tinggi nomernya, semakin cepat jalannya

prosesor tersebut. Kecepatan prosesor semakin bertambah cepat. Kecepatan prosesor 3.0 gigahertz (3000 MHz) kini sudah tersedia.

CPU dapat berjalan dalam MHz yang lebih tinggi daripada chip yang terletak di dalam motherboard. Oleh karena itu, kecepatan CPU dan sinyal frekuensi jam tersebut tidak selalu berjalan dalam rasio 1 banding 1. Sirkuit variable-frequency synthesizer dibangun dalam sirkuit motherboard akan memperbanyak sinyal clock sehingga motherboard dapat mendukung beberapa kecepatan CPU. Secara umum, tiga faktor yang menentukan seberapa besar informasi dapat di proses dalam waktu kapanpun: • Ukuran bus internal • Ukuran bus address • Kecepatan rating prosesor

2. Jenis Sistem Pendingin Komputer

a. Kipas (Fan)

Kipas merupakan sistem pendingin computer yang paling umum ditemukan, biasanya terpasang di casing, processor atau VGA. Gunanya juga tergantung arah angin yang dihasilkan oleh kipas, ada yang untuk sirkulasi udara, ada yang mengarahkan udara ke processor atau VGA agar tidak panas. Bentuk, harga dan ukuran dari kipas juga bermacam-macam tergantung merek dan fungsinya.

b. HeatSink

HeatSink adalah lempengan logam yang berfungsi menyerap panas dan mendinginkan perangkat computer serta biasanya tergabung dengan kipas, sehingga alurnya adalah kipas mengalirkan udara ke heatsink, dan heatsink membuat udara tersebut lebih dingin ketika mengenai perangkat computer.

c. Liquid Cooler

Liquid Cooler akan membuat perangkat computer yang terintegrasi menjadi 10% lebih dingin sehingga produksi panas bisa di atasi. Dengan begitu umur dari perangkat computer juga akan lebih tahan lama. Kelebihan dari liquid cooler adalah tidak berisik ketika digunakan, bahkan hampir tanpa suara.

d. Dry Ice Cooler dan Nitrogen Cair Sistem

Dry Ice Cooler dan Nitrogen Cair Sistem penggunaannya adalah perangkat computer akan langsung bersentuhan dengan tabung tembaga yang nantinya akan diisi dry ice atau es kering atau diisi dengan nitrogen cair. Biasanya digunakan over clock sehingga bisa menghasilkan suhu yang sangat dingin. Efek dari over clock adalah panas berlebihan pada perangkat computer karena dipaksa untuk menghasilkan kemampuan maksimalnya. Untuk menghindari pengembunan dari hasil pendinginan maka seluruh komponen akan dilapisi pasta dan pada sekeliling tabung diberi isolator panas.

e. TEC (Thermoelectric Cooler)

Pendingin ini bekerja dengan mengalirkan arus listrik ke salah satu sisi logam sehingga akan tercipta sisi yang dingin dan yang panas. Pada sistem pendingin ini bisa membuat sebuah pendingin hingga melewati batas titik beku air.

KRITERIA PENILAIAN

Soal Nomor 1

Kriteria	Bobot Nilai
Nama processor	10
Nama perusahaan yang memproduksi	10
Kecepatan processor	10
Teknologi terbaru processor tersebut	10
Jumlah	40

Soal Nomor 2

Kriteria	Bobot Nilai
Kipas (Fan)	2
HeatSink	2
Liquid Cooler	2
Dry Ice Cooler dan Nitrogen Cair Sistem	2
TEC (Thermoelectric Cooler)	2
Jumlah	10

Jumlah Bobot Nilai Soal Nomor 1 + Jumlah Bobot Nilai Soal Nomor 2 X 2 = 100


Bantul, 20 Agustus 2015

Kepala Sekolah



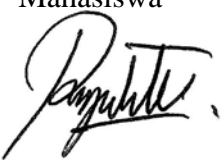
Drs. Pii Kusharbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (R P P)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 2 Sewon Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta
Mata Pelajaran : Dasar Kompetensi Kejuruan Multimedia
Kelas / Semester : X / I
Pertemuan ke : 4
Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran (3 X 45 Menit)
Standar Kompetensi : Merakit Personal Komputer
Kompetensi Dasar : Merencanakan Kebutuhan dan Spesifikasi
KKM : 75
Pembentukan karakter : 1. Kerja sama / kerja team
2. Kerja keras
3. Komunikatif
4. Tanggungjawab
5. Rasa Ingin tahu

I. INDIKATOR

- Daftar Kebutuhan dan spesifikasi komputer telah tersedia.
- Buku Manual dan petunjuk pengoperasian komponen telah tersedia

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar ini adalah siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis hardware komputer dan dapat menginstalasi/merakit komponen PC.

Setelah pembelajaran selesai, siswa dapat :

- Memahami komponen media penyimpan
- Menganalisis komponen media penyimpan

III. MATERI PEMBELAJARAN

1. Media Penyimpan

IV. METODE PEMBELAJARAN

- Tanya Jawab
- Observasi
- Kerja Kelompok
- Ceramah
- Diskusi
- Presentasi

V. KEGIATAN PEMBELAJARAN

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
1	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas b. Pembelajaran dibuka dengan doa c. Presensi d. Mengulas kembali materi sebelumnya e. Menyampaikan SK, KD dan tujuan		Klasikal	60 menit

	pembelajaran f. Melakukan pre test tentang Perangkat Process			
	2. Kegiatan Inti Eksplorasi a. Siswa mengamati media pembelajaran Elaborasi a. Secara berkelompok @ 4 orang siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis media penyimpan. b. Secara berkelompok @ 4 orang siswa mencari informasi mengenai spesifikasi media penyimpan. Konfirmasi a. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang jenis media penyimpan. b. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang spesifikasi media penyimpan. c. Siswa dari kelompok lain memberikan pertanyaan d. Kesimpulan dari hasil presentasi kelompok disampaikan oleh guru.	- Kerja keras - Gemar membaca, rasa ingin tahu - Demokratis, kreatif, jujur	- Individu - Kelompok	70 menit
	3. Kegiatan Penutup a. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran b. Informasi pembelajaran berikutnya c. Pemberian tugas d. Pembelajaran ditutup dengan doa			5 menit

VI. ALAT,BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. LCD &Laptop | 4. CD/Flashdisk |
| 2. Modul | 5. Soal post test beserta perangkat penilaiannya |
| 3. Laboratorium Komputer | |

VII. PENILAIAN

1. Tes teori (tertulis) bentuk essay
2. Aspek yang dinilai :
 - a. Pendidikan karakter
 - b. Tes formatif / tes tulis

TES FORMATIF

- PRE-TEST -

Mata Pelajaran : Merakit PC
Materi : Media Penyimpan
Guru Pengampu : Anton Bagus Indarto, S.T
Mahasiswa PPL : Silvia Oksa

Nama :
Kelas :
No Absen :
Hari, Tanggal :

Petunjuk!

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan *pre-test*
2. Bacalah soal dengan baik dan benar
3. *Pre-test* bersifat tutup buku

Soal

1. Sebutkan dan jelaskan fungsi dari media penyimpan!
2. Sebutkan 5 media penyimpan beserta spesifikasinya!

-----SO-----

Jawaban:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Jawaban:**1. Fungsi Media Penyimpan**

Suatu peralatan fisik yang dapat menyimpan representasi data

2. 5 Media Penyimpan dan Spesifikasinya**a. Memori**

Random access memory (RAM) adalah tempat didalam komputer dimana OS, program aplikasi dan data yang sedang digunakan disimpan sehingga dapat dicapai dengan cepat oleh prosesor. Cache dibaca Cash, adalah tempat untuk menyimpan segala sesuatu sementara. Misalnya, file secara otomatis diminta dengan melihat halaman web yang disimpan dalam hard disk tepatnya dalam subdirektori cache dibawah direktori untuk browser.COASt adalah singkatan untuk Cache on a stick.COASt menyediakan memori cache dalam banyak sistem berbasis Pentium.

1) RAM

RAM dianggap merupakan tempat memory volatile atau sementara. Isi dalam RAM akan hilang ketika power komputer dimatikan. Chip RAM dalam motherboard komputer menjaga data dan program yang sedang diproses oleh mikroprosesor. RAM adalah memori yang menyimpan data yang sering digunakan untuk mempercepat pengambilannya oleh prosesor. Semakin besar RAM yang dimiliki sebuah komputer, semakin banyak pula kapasitas yang dimiliki komputer untuk menyimpan data dan memproses file dan program yang berukuran besar. Jumlah dan tipe memori dalam sistem dapat menjadikan perbedaan yang besar dalam performa sistem komputer. Beberapa program memiliki ketentuan memori yang lebih daripada program lainnya. Biasanya komputer yang menjalankan Windows 95, 98 atau ME telah memiliki 64 MB terinstal. Sangat umum apabila menemukan sistem dengan 128 MB atau 256 MB RAM, terutama jika komputer mereka menjalankan sistem operasi terbaru seperti Windows 2000 atau sistem operasi terkini lainnya. Terdapat dua kelas RAM yang biasa digunakan sampai saat ini, yakni Static RAM (SRAM) dan Dynamic RAM (DRAM). SRAM relatif lebih mahal, namun lebih cepat dan dapat menyimpan data ketika komputer dimatikan selama beberapa periode tertentu. Hal ini akan sangat berguna dalam kondisi seperti kehilangan power/daya yang tidak diharapkan terjadi. SRAM digunakan untuk memori cache. DRAM tidak terlalu mahal dan berjalan dengan lambat. DRAM membutuhkan power supply yang tidak terganggu untuk menjaga data agar tidak hilang. DRAM menyimpan data dalam kapasitor kecil yang harus di refresh untuk menjaga data agar tidak hilang.

2) Cache/ memori COAS

Cache adalah bentuk spesial dari chip komputer, atau firmware. Cache didesain untuk meningkatkan performa memori. Memori cache menyimpan informasi yang terpakai secara berkala dan mentransferkannya ke dalam prosesor lebih cepat daripada RAM. Kebanyakan komputer memiliki level memori cache yang terpisah: • Cache L1 terletak di dalam CPU • Cache L2 terletak antara CPU dan DRAM Cache L1 lebih cepat dari L2 karena lokasinya dalam CPU dan menjalankan kecepatan yang sama yang dijalankan CPU. Cache L1 merupakan tempat pertama kalinya CPU akan mencari data, kemudian akan dilanjutkan dengan cache L2 dan barulah kemudian dilanjutkan ke memori utama. Cache L1 dan L2 terbuat dari chip SRAM.

Bagaimanapun, beberapa sistem menggunakan modul COAS. Modul COAS digunakan untuk menyediakan memori cache pada sistem berbasis Pentium. COAS dikenali

berdasarkan keandalan dan kecepatannya karena menggunakan cache pipeline-burst (ledakan-pipa jalur). Cache pipeline burst berjalan lebih cepat secara signifikan daripada cache SRAM. Beberapa sistem menggunakan kedua soket SRAM dan soket modul COAST. Modul COAST juga menyerupai SIMM, kecuali bentuknya yang lebih tinggi dan memiliki konektor yang berbeda.

b. Floppy Drive

Sebuah floppy disk drive (FDD), membaca dan menulis informasi secara magnetis ke dalam floppy diskettes (disket floppy). Disket floppy, diperkenalkan pada 1987, adalah salah satu bentuk media penyimpanan yang dapat dipindah. Disket floppy 3.5" yang saat ini digunakan memiliki cangkang luar plastik keras yang melindungi disket tipis, dan lentur di dalamnya. Bagian utama disket floppy tertentu meliputi case pelindung floppy, disket magnetik lentur tipis, sebuah pintu geser, dan pegas pintu geser.

FDD di-mount di dalam unit sistem dan hanya dilepas untuk perbaikan ataupun upgrade. Disket floppy dapat dikeluarkan di akhir sesi kerja komputer. Kekurangan utama disket floppy adalah kemampuannya untuk menyimpan hanya informasi sebesar 1.44 MB. Namun, untuk file yang berisi banyak grafis, kapasitas disket floppy mungkin tidak akan cukup. Kebanyakan PC masih memiliki sebuah floppy drive.

c. Hard drive

Bagian ini berisi gambaran atas komponen, operasi, interface, dan spesifikasi hard drive. Hard disk drive (HDD) adalah media penyimpanan utama pada komputer. Sebuah HDD, seperti pada Gambar, menggunakan banyak karakteristik fisik dan operasi yang sama dengan floppy disk drive. HDD memiliki desain yang lebih kompleks dan dapat melakukan kecepatan akses yang lebih tinggi. HDD memiliki kapasitas penyimpanan yang jauh lebih besar daripada floppy dalam hubungannya dengan daya simpan penyimpanan jangka-panjang. Ia menyimpan program dan file, begitu juga dengan sistem operasi.

HDD terdiri dari piringan (platter) kaca aluminium. Piringan kaca tak lentur ini disebut juga sebagai disk (cakram). Ketidaklenturannya tersebut menjadikannya disebut sebagai hard disk drive (drive cakram keras). Hard drive tidak untuk dipindahkan. Ini adalah sebab mengapa IBM menyebut hard drive sebagai fixed disk drives (drive cakram tetap). Pendeknya, hard disk drive adalah peranti penyimpanan cakram bervolume-tinggi dengan media yang tetap, high density (kepadatan tinggi), dan keras.

d. CD-ROM

Bagian ini membicarakan drive dan media CD-ROM. Teknologi di balik CD-ROM dimulai pada akhir 1970-an. Pada 1978, Sony dan Philips Corporation mengenalkan audio compact disk (CD). Kini, ukuran media aktual dan desain dasar CD-ROM tidak berubah. Sebenarnya tiap unit sistem yang dirakit saat ini termasuk sebuah CD-ROM drive. Alat ini tersusun dari kumparan, sebuah laser yang menyorot pada permukaan tertentu pada disket, sebuah prisma yang membelokkan arah laser, dan sebuah dioda sensitif-cahaya yang membaca sorotan cahaya. Kini, tersedia berbagai pilihan. Termasuk CD-ROM, CD-R, CD RW, dan DVD-ROM.

Sebuah CD-ROM drive adalah peranti penyimpanan sekunder yang membaca informasi yang tersimpan pada cakram padat (compact drive). Bila floppy dan hard disk menggunakan media magnetik, CD-ROM menggunakan media optik. Daya hidup media optik mencapai puluhan tahun. Ini membuat CD-ROM menjadi sebuah alat yang sangat berguna.

CD-ROM sangat berguna untuk menginstal program, menjalankan aplikasi yang menginstal beberapa file ke dalam hard drive, dan mengeksekusi program dengan mentransfer data dari CD-ROM pada memori saat program tersebut berjalan.

CD-ROM adalah sebuah media penyimpanan optik read-only (hanya dapat dibaca). Istilah CD-ROM dimaksudkan untuk baik media maupun unit pembacanya. Unit pembaca tersebut juga disebut dengan CD-ROM drive atau CD.

e. Format DVD dan drivers

DVD adalah salah satu tipe cakram optik yang menggunakan diameter 120 mm yang sama seperti CD. DVD tampak seperti CD, namun kapasitas penyimpanannya jauh lebih tinggi. DVD dapat merekam pada kedua sisi dan beberapa versi komersialnya dapat mendukung dua lapisan tiap sisinya. Ini dapat menghasilkan lebih dari 25 kali kemampuan simpan CD.

DVD awalnya digunakan untuk Digital Video Disc. Saat teknologi ini dikembangkan pada dunia komputer, bagian video hilang dan kini hanya disebut sebagai D-V-D. Forum DVD didirikan tahun 1995 dengan tujuan untuk berbagi dan menyebarkan ide dan informasi mengenai format DVD dan kemampuan, perkembangan, serta penemuan teknisnya. Forum DVD memulai penggunaan istilah Digital Versatile Disc. Kini, baik istilah Digital Versatile Disk dan Digital Video Disk diterima oleh masyarakat.

Ada dua tipe media yang dikembangkan untuk DVD termasuk plus dan minus. Forum DVD mendukung media DVD dengan penghubung seperti DVD-R dan DVD-RW. Media ini disebut Minus R atau Minus RW. Perserikatan DVD +RW, www.dvdrw.com, didirikan tahun 1997. Persekutuan DVD +RW mengembangkan standar plus. Termasuk DVD+R dan DVD+RW. Plus dan minus memang membingungkan hingga saat ini. Di tahun 2002 drive diperkenalkan mendukung baik media tipe plus maupun minus.

f. Backup hardware

Tape drive biasanya digunakan sebagai peranti untuk backup data pada disk drive server jaringan. Peranti tape (pita) dikenal karena performanya yang tahan lama. Performa tersebut sebagian disebabkan karena mekanisme drive tape yang terdapat pada beberapa sistem. Ada beberapa macam peranti tape yang menggunakan beberapa format tape berbeda untuk menyimpan data. Kebanyakan drive tape juga dapat mengompresi (memadatkan) data sebelum disimpan di dalam tape. Kebanyakan rasio kompresinya adalah 2:1. Hal ini menggandakan kapasitas penyimpanan tape.

g. Quarter Inch Cartridge (Cartridge Seperempat Inchi)

Di tahun 1972, 3M menciptakan Quarter Inch Cartridge (QIC, dibaca quick). QIC adalah salah satu standar tape. Seperti tampak pada namanya, tape yang digunakan pada QIC selebar satu-seperempat inci. Ada banyak versi QIC tape drives setelah beberapa tahun. QIC tape drive pertama menempel pada pengatur floppy disk pada komputer. Versi yang lebih baru dapat ditempatkan pada port paralel komputer. Selain itu versi belakangan menggunakan interface hard disk drive IDE. Standar QIC membatasi kapasitas penyimpanan dan digunakan hanya pada server jaringan tingkat-masukan (entry-level).

h. Travan Cartridge Tape

Imation Company, pecahan dari keluaran terdahulu (spin-off) 3 M, memperkenalkan standar Travan cartridge tape pada 1994. Travan berbasis teknologi QIC. Dalam kebanyakan

kondisi, ia dapat membaca dan juga menulis sesuai dengan beberapa QIC tape cartridge, atau mampu membaca QIC cartridge. Travan tape drive memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi daripada QIC tape drives yang lebih lama. Kebanyakan standar yang digunakan pada Travan tape drive adalah kompresi hardware. Hal ini akan membebaskan beberapa prosesor server, membuatnya mampu melakukan proses lain pada waktu bersamaan. Travan tape drive mampu mem-back up server jaringan kelas bawah (low-end), namun relatif lambat. Kecepatan backup sekitar 1 MBps.

i. 8mm Tape (Pita 8mm)

Exabyte Corporation mempelopori teknologi pita yang digunakan pada pita 8 mm. Teknologi ini menggunakan pita yang sama dengan pita video 8mm dan sistem pindai putar (helical scan) yang digunakan pada VCR. Teknologi pita 8mm Mammoth adalah perkembangan dari teknologi pita 8mm asli dengan kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi dan kecepatan transfer yang lebih tinggi.

j. Advanced Intelligent Tape

Teknologi Advance Intelligent Tape (AIT) awalnya dikembangkan oleh Sony dan diperkenalkan pada tahun 1996. Teknologi AIT menggunakan pita 8mm yang menggunakan hardware perekam pindai putar (helical scan) seperti pada VCR. Pita AIT memiliki memori pada cartridge pita. Ini dikenal sebagai Memory-In-Cassette (MIC). MIC menyimpan catatan pita untuk memfasilitasi penempatan tempat sebuah file pada sebuah sistem pemulihan. Untuk informasi lainnya mengenai teknologi AIT, lihat web site Forum AIT pada <http://www.aittape.com/>.

k. Digital Audio Tape

Standar pita Digital Audio Tape (DAT) menggunakan pita audio digital 4 mm untuk menyimpan data dalam format Digital Data Storage (DDS). Kini terdapat empat standar DDS yang berbeda. Gambar 6 merangkum standar pita DAT.

l. Digital Linear Tape

Teknologi Digital Linear Tape (DLT) menawarkan kemampuan backup pita berkapasitas tinggi dan berkecepatan tinggi. Pita DLT menyimpan informasi pada pita dalam format linear. Ini tidak seperti teknologi pita 8mm yang menggunakan teknologi penyimpanan pindai putar (helical scan). DLT tape drive mendukung kapasitas penyimpanan tinggi. Tergantung pada media yang digunakan, DLT tape drive dapat menyimpan hingga 70 GB data terkompres dengan kecepatan transfer tinggi. Namun, DLT tape drive cukup mahal. Gambar 7 membandingkan format pita DLT.

m. Linear Tape-Open

Hewlett-Packard, IBM, dan Seagate mengembangkan teknologi Linear TapeOpen (LTO). LTO dikenal dalam dua bentuk yang berbeda. Salah satu bentuk, Ultrium, didesain untuk kapasitas penyimpanan tinggi. Lainnya, Accelis, dibuat untuk akses cepat. Untuk informasi lebih lanjut mengenai teknologi pita LTO, lihat ada web site LTO <http://www.lto-technology.com/>.

n. Tape Arrays

Beberapa vendor server jaringan menawarkan susunan drive pita dengan karakteristik toleransi-kesalahan. Kebanyakan teknologi ini menggunakan empat tape drive serupa dan menggunakan versi pita RAID, disebut juga dengan redundant array of independent tapes (RAIT). RAIT dapat digunakan untuk memencerminkan tape drives, atau memperlakukannya sebagai potongan data sama hingga minimal tiga tape drive. Sehingga bila sebuah pita rusak atau hilang, data masih bisa diselamatkan.

o. Tape Autochargers

Tape autocharger, disebut juga sebagai tape auto loader (pita auto load), memungkinkan tape drive di-load pada pita baru sementara pita yang digunakan telah penuh saat melakukan backup. Ini membebaskan operator dari keharusan melepaskan satu pita dan memasukkan pita yang baru. Hal ini sangat membantu karena backup biasanya dilakukan pada tengah malam. Kebanyakan tape autochargers mendukung unloading (melepaskan) dan loading (memasang) sepuluh pita atau kurang.

p. Tape Libraries

Tape library umumnya adalah sistem eksternal yang memiliki tape drive berganda, sepuluh atau ratusan pita, dan mekanisme otomatis untuk menempatkan pita. Alat ini dapat me-load pita ke dalam tape drive dan mengembalikan pita pada tempat yang seharusnya. Tape libraries adalah sistem backup canggih.

q. USB Flash Memory

USB Flash Memory adalah tipe peranti penyimpanan yang relatif baru. Alat ini dapat menyimpan ratusan kali data pada floppy disk. Tersedia untuk menyimpan 16 MB, 32 MB, 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB dan 1 GB. USB 1.1 memiliki kecepatan baca hingga 1 MB/s dan kecepatan tulis hingga 900 KB/s. Versi terbaru adalah USB 2.0 yang memiliki kecepatan baca hingga 6 MB/s dan kecepatan tulis hingga 4.5 MB/s.

KRITERIA PENILAIAN

Soal Nomor 1

Kriteria	Bobot Nilai
Menyebutkan media penyimpan	5
Menjelaskan media penyimpan	20
Jumlah	25

Soal Nomor 2

Kriteria	Bobot Nilai
Media penyimpan 1 + Spesifikasi	15
Media penyimpan 2 + Spesifikasi	15
Media penyimpan 3 + Spesifikasi	15
Media penyimpan 4 + Spesifikasi	15
Media penyimpan 5 + Spesifikasi	15
Jumlah	75

Jumlah Bobot Nilai Soal Nomor 1 + Jumlah Bobot Nilai Soal Nomor 2 = 100


Bantul, 27 Agustus 2015

Kepala Sekolah




Drs. Pii Kusnarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Mahasiswa



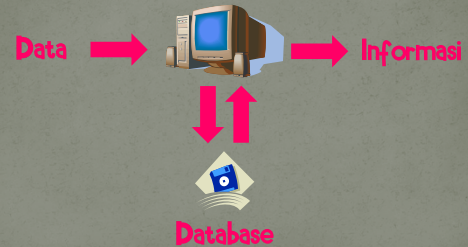
Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

Computer & Central Processing Unit

By Rasyad Asbarin Tou (12520244049)

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
2015

Komputer



Komputer digital

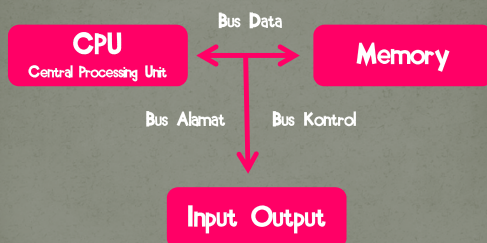
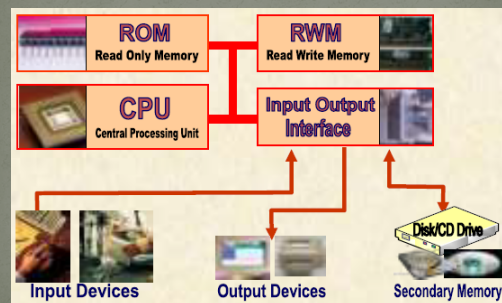


Diagram Komputer lebih rinci



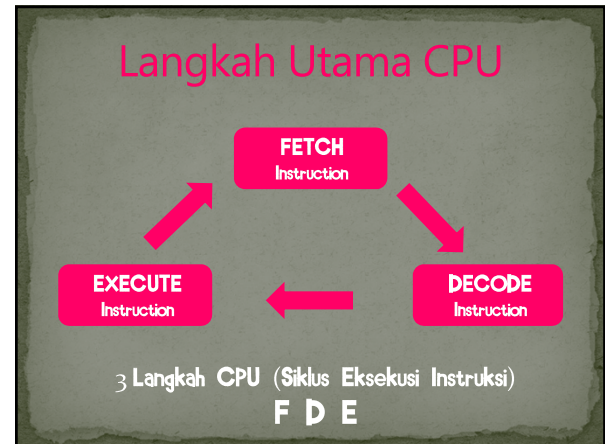
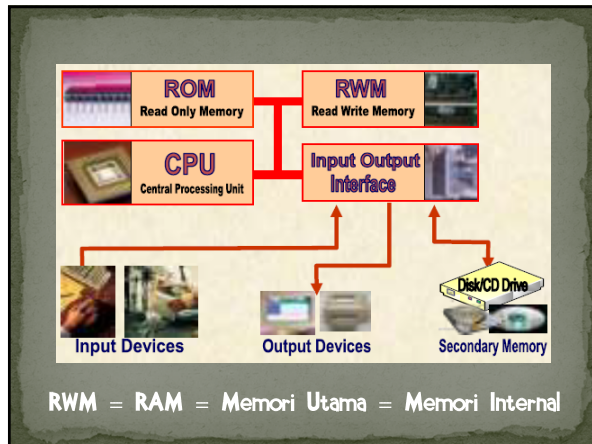
Komponen dasar CPU

Setiap prosesor memiliki beberapa perbedaan dan keistimewaan, tetapi komponen dasarnya terdiri dari:

Control Unit (CU)

Arithmetic Logic Unit (ALU)

Bagaimana Komputer menjalankan Program???



TERIMAKASIH

MEDIA PENYIMPAN

By Rasyad Asbarin Tou (12520244049)

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
2015

Apa itu Media Penyimpanan?

Suatu peralatan fisik yang dapat menyimpan representasi data.

Untuk menyimpan representasi data, media penyimpanan berbentuk peralatan fisik.

Apa Fungsi Media Penyimpanan?

RAM Cache/Memori COAST
Memori Hard Drive Backup Hardware
Floppy Drive Travan CD-ROM
Catridge Tape 8mm Tape
Media Penyimpanan Komputer?
Quarter Inch Catridge Advanced Intelligent Digital Linear
Digital Audio Tape Autochargers Linear Tape-Open
Tape Arrays Tape Libraries USB Flash Memori

Memori

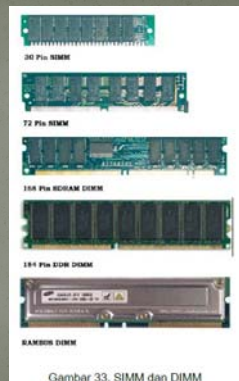
RAM

Tempat memory volatile atau sementara. Isi dalam RAM akan hilang ketika power komputer dimatikan.



Memori

RAM

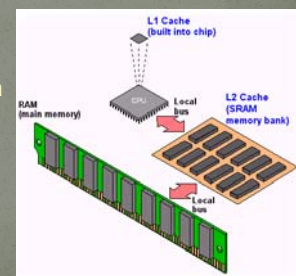


Gambar 33. SIMM dan DIMM

Memori

Cache/memori COAST

Cache digunakan untuk meningkatkan performa memori. Menyimpan informasi secara berkala dan mentransferkannya ke processor.



Floppy Drive

Membaca dan menulis informasi secara magnetis. Salah satu bentuk media penyimpanan yang dapat dipindah.



Hard Drive

Media penyimpanan utama. Kapasitas penyimpanan lebih besar dan dengan daya simpan jangka-panjang.



CD-ROM

Peranti penyimpanan sekunder yang membaca informasi yang tersimpan pada cakram padat. CD-ROM menggunakan media optik.



Format DVD dan drivers

Bertipe cakram optik. Kapasitas penyimpanan lebih tinggi. Dapat merekam pada kedua sisi dan dapat mendukung dua lapisan tiap sisinya.



Backup Hardware

Peranti untuk backup data pada disk server jaringan. Peranti yang menggunakan tape (pita) dengan performansi yang tahan lama.



Quarter Inch Cartridge

Sebuah standar tape yang menempel pada pengatur floppy disk. Versi terbaru ditempatkan pada port paralel. Digunakan hanya pada server jaringan tingkat-masukan (entry-level)



Travan Cartridge Tape

Mampu membaca dan menulis sesuai dengan QIC Tape Cartridge. Kapasitas penyimpanan lebih besar. Dapat melakukan kompresi hardware.



8mm Tape

Perkembangan dari teknologi pita 8mm asli dengan kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi dan kecepatan transfer yang lebih tinggi.



Advanced Intelligent Tape

Menggunakan pita 8mm yang menggunakan hardware perekam pindai putar (helical scan) seperti pada VCR. Dikenalkan sebagai memory in cassette (MIC).



Digital Audio Tape

Menggunakan pita audio digital 4 mm untuk menyimpan data dalam format digital data storage (DSS)



Digital Linear Tape

Menyimpan informasi pada pita dalam format linear. DLT tape drive mendukung kapasitas penyimpanan tinggi.



Linear Tape Open

LTO dikenal dalam dua bentuk yang berbeda. Ultrium didesain untuk kapasitas penyimpanan tinggi. Accelis dibuat untuk akses cepat.



Tape Arrays

Digunakan untuk memencerminkan tape drives atau memperlakukannya sebagai potongan data sama hingga minimal tiga tape drive.



Tape Autochargers

Memungkinkan tape drive di load pada pita baru sementara pita yang digunakan telah penuh saat melakukan backup. Ini membebaskan operator dari keharusan melepaskan satu pita dan memasukkan pita baru.



Tape Libraries

Sistem eksternal yang memiliki tape drive berganda sepuluh atau ratusan pita dan mekanisme otomatis untuk menempatkan pita. Dapat meload pita ke dalam tape drive.



USB Flash Memory

Tipe peranti penyimpanan yang dapat menyimpan ratusan kali data pada floppy disk. Memiliki kecepatan baca hingga 1 MB/s dan kecepatan tulis hingga 900 KB/s.



TERIMAKASIH

**DAFTAR HADIR SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP

: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 1/Ganjil
: Endah Nur Rokhmah, S.Pd.

NO	NAMA SISWA	L/P	TANGGAL						KET
				18/8	25/8	1/9	8/9		
1	ADE APRIYANI	P			
2	ADITIYA BASKARA	L			
3	AFIFAH HANIN NUR AZIZAH	P			
4	AHMAD IRFANDA	L			
5	AJENG SHEL I PRATIWI	P			
6	ARMA DWI TANTRI	P			
7	BONDAN CAHYO WIBOWO	L			
8	DEWI AMBAR SARI	P			
9	EVI FADILA KURNIAWATI	P			
10	FERISA FIDIANA	P			
11	HARIS KRISWANTO	L		S	.	.	.		
12	IRFIANI RISMANDANI	P			
13	MUCHAMMAD FAISAL IBRAHIM AL-HASYIH	L			
14	MUHAMAD RIZQI PRATAMA	L			
15	NABIL NAFI' ELANG MARMORA	L			
16	NUR AHMAD BUDI SETIYAWAN	L			
17	NUR FACHRIANA ETIKA SETIA ASTUTI	P			
18	PINASTU SETYO RAHARJO	L			
19	RAJENDRA ATHALLAHSIDA PUTRA	L			
20	RENI MARTINA NINGSIH	P			
21	RIFKI PURWANTO	L		.	.	.	I		
22	ROVIK ISNU KURNIA	L			
23	SURYO NUGROHO	L			

Laki-laki
Perempuan

13
10
23

Sewon, 14 September 2015

Guru Pembimbing Lapangan

Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran

Anton Bagus Indarto, S.T
NIP. –

Mahasiswa

Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

**DAFTAR HADIR SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP

: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 2/Ganjil
: Anton Bagus Indarto, S.T.

NO	NAMA SISWA	L/P	TANGGAL						KET
				18/8	25/8	1/9	8/9		
1	ANGGI LUTHFIATUL HAIDAR	P			
2	ANGGI MELYANA	P			
3	ANISA CANDRA PRASARI	P		A	.	.	.		
4	ARSEKA RAGENG PAMENANG	L			
5	BUNGA RATIH NUR ANGGRAINI	P		I	.	.	.		
6	CHANDRA PUTRA ADI PRAYOGA	L			
7	FADILLA RAYI MARSYASD	P		I	.	.	.		
8	HENDRA RAYI WIYONO	L			
9	JUWALDI	L			
10	KHALDA HANIFAH	P			
11	MUHAMMAD HANIF HIBATULLOH	L			
12	NANDANA DAFFA RAJENDRA	L			
13	PRANA SHINTA DEVI INDRIANI	P			
14	RAIS ALKINDI	L		.	A	.	.		
15	RANDY ARDIANTO	L			
16	RICO ARDIANSYAH	L			
17	RIDHO NUR HUDA	L			
18	RIRI SUCI WAHYUNINGTYAS	P			
19	SEPTI TRI UTAMI	P		I	.	.	.		
20	SITI NUR KHOLIDA	P		I	.	.	.		
21	TRI MUHAMMAD FILDAN	L			
22	WAHYU PURNOMO JATI	L			
23	WAHYU PUTRA UTAMA	L			

Laki-laki
Perempuan

13
10
23

Sewon, 14 September 2015

Guru Pembimbing Lapangan



Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, S.T
NIP. –

Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

**DAFTAR HADIR SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP

: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 3/Ganjil
: Titien Agustina Yatie, S.S.T.


NO	NAMA SISWA	L/P	TANGGAL						KET
				20/8	27/8	3/9	10/9		
1	ADE RAHMANSYAH	L			
2	AHMAD RIVAI	L			
3	ANAS ARFIANA	L			
4	ARMAN LISTIANTARA	L			
5	ARMAN PUTRA TAMA	L			
6	DEWI ULIVIA	P			
7	DWI OKTAVIANI NINDIYA KUSUMAWATI	P			
8	FAREL ADNAN	L			
9	FITRI NUGRAWATI	P			
10	GALANG MUQTAFIN	L		.	.	.	S		
11	IRWAN WIBOWO	L			
12	KHABIB NUR KHOLIS	L			
13	LISA AMANIA SETYAPUTRI	P			
14	MUHAMMAD ARYA WILDAN FAUZI	L			
15	NOVIA RATNAWATI	P			
16	NUGROHO BIMO SUSENO	L			
17	RIZAL MUSTHOFA	L			
18	ROHMI RAHAYU	P			
19	SANIA YASMIN ARSHIFA	P			
20	SELINKA RIANDA PUTRI	P			
21	SRI LESTARI	P			
22	YOSA OLGA PANUNTUN	L			
23	YUSUF UMAR	L			

Laki-laki
Perempuan

14
9
23


Sewon, 14 September 2015

Guru Pembimbing Lapangan



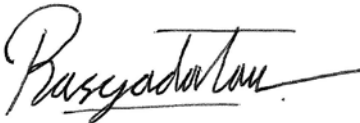
Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, S.T
NIP. –

Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

**DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP


: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 1/Ganjil
: Endah Nur Rokhmah, S.Pd.

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI / MATERI					Rata-rata Nilai	NILAI AKHIR
			P-1	P-2	P-3	UH	T-1		
1	ADE APRIYANI	P	70	90	65	80	88	76,25	82,125
2	ADITIYA BASKARA	L	70	90	65	78	85	75,75	80,375
3	AFIFAH HANIN NUR AZIZAH	P	73	90	70	81	88	78,5	83,25
4	AHMAD IRFANDA	L	56	86	60	78	80	70	75
5	AJENG SHEL I PRATIWI	P	70	90	65	68	85	73,25	79,125
6	ARMA DWI TANTRI	P	73	86	74	68	88	75,25	81,625
7	BONDAN CAHYO WIBOWO	L	66	86	76	85	80	78,25	79,125
8	DEWI AMBAR SARI	P	76	90	65	86	88	79,25	83,625
9	EVI FADILA KURNIAWATI	P	70	82	74	86	88	78	83
10	FERISA FIDIANA	P	73	90	65	86	83	78,5	80,75
11	HARIS KRISWANTO	L	70	86	60	85	83	75,25	79,125
12	IRFIANI RISMANDANI	P	66	86	65	78	80	73,75	76,875
13	MUCHAMMAD FAISAL IBRAHIM A	L	63	90	40	86	88	69,75	78,875
14	MUHAMAD RIZQI PRATAMA	L	73	90	40	86	85	72,25	78,625
15	NABIL NAFI' ELANG MARMORA	L	76	90	65	90	85	80,25	82,625
16	NUR AHMAD BUDI SETIYAWAN	L	73	90	40	90	88	73,25	80,625
17	NUR FACHRIANA ETIKA SETIA AST	P	70	90	65	80	80	76,25	78,125
18	PINASTU SETYO RAHARJO	L	73	82	64	85	88	76	82
19	RAJENDRA ATHALLAHSIDA PUTRA	L	73	76	40	80	88	67,25	77,625
20	RENI MARTINA NINGSIH	P	66	90	74	76	85	76,5	80,75
21	RIFKI PURWANTO	L	76	90	77		88	60,75	74,375
22	ROVIK ISNU KURNIA	L	76	90	65	73	83	76	79,5
23	SURYO NUGROHO	L	63	86	55	71	80	68,75	74,375
	Rata-rata		70,22	87,65	62,13	77,22	84,96	74,30	79,63

Laki-laki
Perempuan

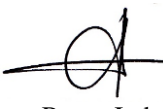
13
10
23

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Pembimbing Lapangan




Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Sewon, 12 September 2015
Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

**DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP


: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 2/Ganjil
: Anton Bagus Indarto, S.T

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI / MATERI					Nilai Ujian	NILAI AKHIR
			P-1	P-2	P-3	UH	T-1		
1	ANGGI LUTHFIATUL HAIDAR	P	53	82	65	73	88	68,25	78,125
2	ANGGI MELYANA	P	56	82	45	71	88	63,5	75,75
3	ANISA CANDRA PRASARI	P	40	90	65	70	84	66,25	75,125
4	ARSEKA RAGENG PAMENANG	L	66	86	85	71	86	77	81,5
5	BUNGA RATIH NUR ANGGRAINI	P	90	86	70	86	88	83	85,5
6	CHANDRA PUTRA ADI PRAYOGA	L	90	90	70	85	86	83,75	84,875
7	FADILLA RAYI MARSYASD	P	86	86	70	81	88	80,75	84,375
8	HENDRA ADHI WIYONO	L	90	86	65	86	88	81,75	84,875
9	JUWALDI	L	60	86	80	68	86	73,5	79,75
10	KHALDA HANIFAH	P	66	82	65	88	88	75,25	81,625
11	MUHAMMAD HANIF HIBATULLOH	L	60	86	70	66	78	70,5	74,25
12	NANDANA DAFFA RAJENDRA	L	90	86	65	85	88	81,5	84,75
13	PRANA SHINTA DEVI INDRIANI	P	80	82	65	85	88	78	83
14	RAIS ALKINDI	L	90	90	65	73	84	79,5	81,75
15	RANDY ARDIANTO	L	66	86	65	80	78	74,25	76,125
16	RICO ARDIANSYAH	L	53	86	65	81	78	71,25	74,625
17	RIDHO NUR HUDA	L	60	90	65	65	84	70	77
18	RIRI SUCI WAHYUNINGTYAS	P	73	82	65	85	88	76,25	82,125
19	SEPTI TRI UTAMI	P	63	90	70	76	86	74,75	80,375
20	SITI NUR KHOLIDA	P	70	90	65	81	84	76,5	80,25
21	TRI MUHAMMAD FILDAN	L	53	86	70	80	78	72,25	75,125
22	WAHYU PURNOMO JATI	L	60	90	65	56	84	67,75	75,875
23	WAHYU PUTRA UTAMA	L	60	86	65	85	88	74	81
	Rata-rata		68,48	86,35	66,96	77,26	85,04	74,76	79,90

Laki-laki
Perempuan


13
10
23

Mengetahui/Menyetujui,
Guru Pembimbing Lapangan




Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mata Pelajaran



Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Sewon, 12 September 2015
Mahasiswa



Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

**DAFTAR NILAI SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MATA DIKLAT
KELAS/SEMESTER
WALI KELAS/BP


: Merakit PC
: X (Sepuluh) MULTIMEDIA 3/Ganjil
: Titien Agustina Yatie, S.S.T.

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI / MATERI					Nilai Ujian	NILAI AKHIR
			P-1	P-2	P-3	UH	T-1		
1	ADE RAHMANSYAH	L	26	34	40	40	86	35	60,5
2	AHMAD RIVAI	L	86	90	75	65	84	79	81,5
3	ANAS ARFIANA	L	83	90	65	60	90	74,5	82,25
4	ARMAN LISTIANTARA	L	83	90	40	66	84	69,75	76,875
5	ARMAN PUTRA TAMA	L	83	90	75	63	84	77,75	80,875
6	DEWI ULIVIA	P	86	90	65	80	84	80,25	82,125
7	DWI OKTAVIANI NINDIYA K	P	73	90	65	81	90	77,25	83,625
8	FAREL ADNAN	L	86	90	75	63	84	78,5	81,25
9	FITRI NUGRAWATI	P	83	90	65	76	90	78,5	84,25
10	GALANG MUQTAFIN	L	83	82			90	41,25	65,625
11	IRWAN WIBOWO	L	83	90	65	76	90	78,5	84,25
12	KHABIB NUR KHOLIS	L	86	86		73	90	61,25	75,625
13	LISA AMANIA SETYAPUTRI	P	90	90	75	67	90	80,5	85,25
14	MUHAMMAD ARYA WILDAN FAUZ	L	83	90	65	78	90	79	84,5
15	NOVIA RATNAWATI	P	90	90	65	83	86	82	84
16	NUGROHO BIMO SUSENO	L	73	90	55	56	86	68,5	77,25
17	RIZAL MUSTHOFA	L	90	90	65	70	84	78,75	81,375
18	ROHMI RAHAYU	P	86	90	65	71	90	78	84
19	SANIA YASMIN ARSHIFA	P	73	90	65	75	86	75,75	80,875
20	SELINKA RIANDA PUTRI	P	83	90	65	70	86	77	81,5
21	SRI LESTARI	P	83	90	65	75	90	78,25	84,125
22	YOSA OLGA PANUNTUN	L	83	88	65	70	84	76,5	80,25
23	YUSUF UMAR	L	76	90	65	73	84	76	80
	Rata-rata		80,48	86,96	58,48	66,57	87,04	73,12	80,08


Laki-laki
Perempuan

14
9
23


Mengetahui/Menyetujui,
Guru Pembimbing Lapangan


Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mata Pelajaran


Anton Bagus Indarto, ST
NIP. -

Sewon, 12 September 2015
Mahasiswa


Rasyad Asbarin Tou
NIM. 12520244049

- *ULANGAN HARIAN* -

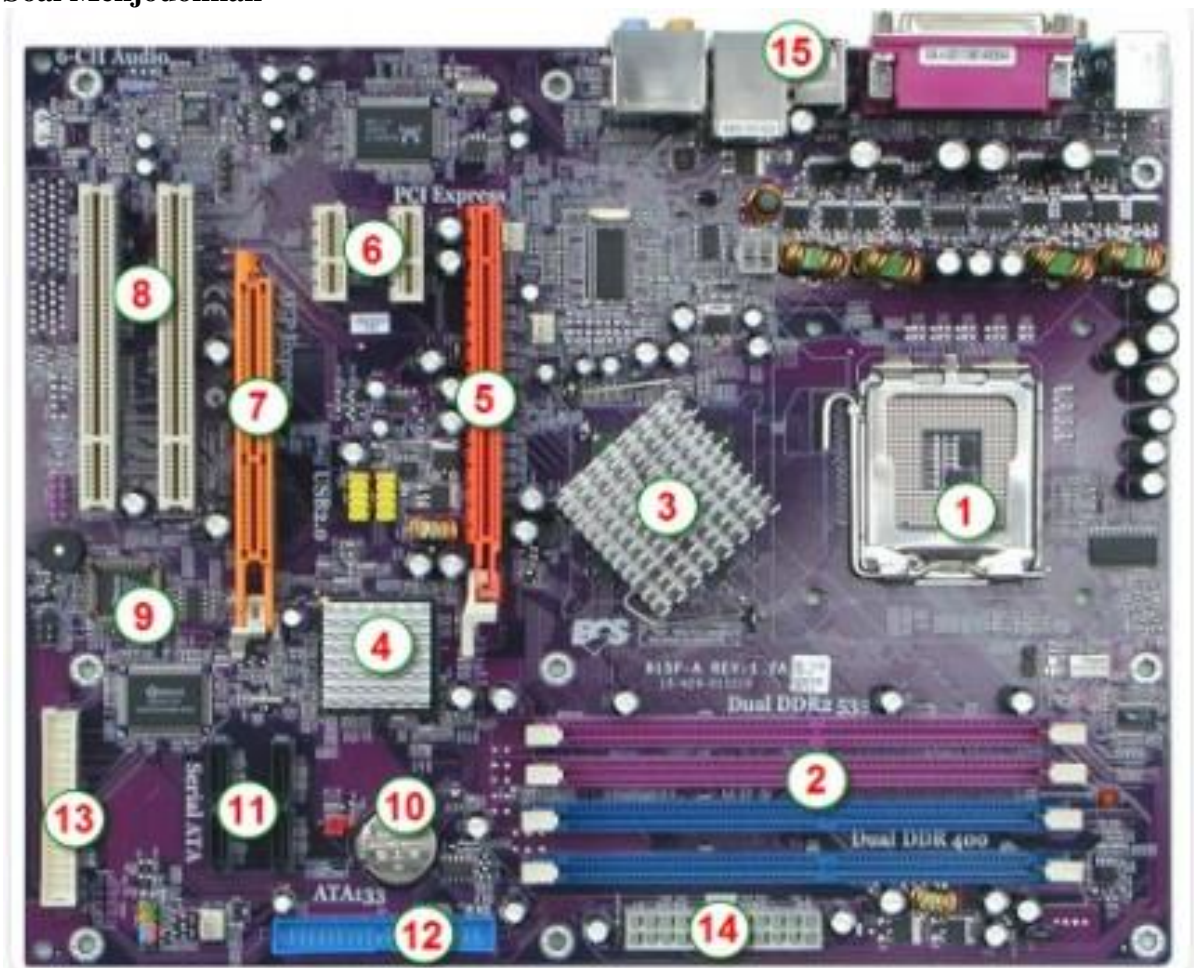
Mata Pelajaran : Merakit PC
Tata Letak Komponen Komputer
Materi : Perangkat Process
Media Penyimpan
Guru Pengampu : Anton Bagus Indarto, S.T
Mahasiswa PPL : Silvia Oksa

Nama :
Kelas :
No Absen :
Hari, Tanggal :

Petunjuk!

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan *pre-test*
2. Bacalah soal dengan baik dan benar
3. Soal terdiri dari 3 jenis soal yaitu soal menjodohkan, soal isian singkat dan soal uraian
4. Ulangan Harian bersifat tutup buku

A. Soal Menjodohkan



Gambar Papan Motherboard

Pilihlah jawaban dibawah ini sesuai dengan nomor pada gambar diatas!

- | | | |
|---------------------|---------------------|----------------------|
| a. Baterai CMOS | f. Slot PCI | k. Soket Processor |
| b. BIOS | g. Slot SATA | l. Soket Floppy Disk |
| c. Chipset | h. Slot IDE | m. Port Rear Panel |
| d. Soket Memori/RAM | i. ATX Power Supply | n. Slot AGP |
| e. Northbridge | j. Southbridge | o. Fan Headers |



- p. Port USB
- q. Port LAN/RJ45
- r. PS2 Keyboard
- s. PS2 Mouse
- t. Port Serial
- u. Port Paralel
- v. Port Audio
- w. Port SPDIF
- x. Port Firewire

B. Soal Isian Singkat

1. Soket Memori berfungsi sebagai...
2. Soket ATX Power Supply berfungsi sebagai... dan memiliki jumlah pin sebanyak...
3. Slot yang digunakan sebagai slot ekspansi pada motherboard disebut...
4. Komponen yang berfungsi untuk meng-update tanggal dan waktu pada komputer disebut...
5. Sebuah program yang dapat mengkonfigurasi pada motherboard dan sering disebut sebagai jantung komputer...
6. Port PS 2 digunakan sebagai masukan konektor keyboard yang berwarna ... dan konektor mouse yang berwarna ...
7. Jenis kabel konektor yang digunakan pada kabel LAN disebut...
8. Port yang digunakan sebagai transmisi data secara paralel yaitu... dan transmisi data secara serial yaitu...
9. Berapa jumlah pin yang terdapat pada port paralel... dan port serial... yang digunakan untuk transmisi data.
10. Pada port Audio terdapat 3 Jack dengan warna yang berbeda, warna hijau untuk... warna pink untuk... dan warna biru untuk...

C. Soal Uraian

1. Sebutkan dan jelaskan dengan singkat 1 jenis processor! (meliputi nama processor, nama perusahaan yang memproduksi, kecepatan, dan teknologi terbaru dari processor tersebut)
2. Sebutkan dan jelaskan dengan singkat jenis-jenis sistem pendingin komputer!
3. Sebutkan 5 media penyimpan beserta spesifikasinya!

----- SO -----

Jawaban:

A. Soal Menjodohkan

1. Soket Processor
2. Soket Memori
3. Chipset/Northbridge
4. Southbridge
5. Slot PCI Express x16
6. Slot PCI Express x1
7. Slot AGP
8. Slot PCI/Slot Expansi
9. BIOS (Basic Input-Output System)
10. Baterai CMOS
11. Slot SATA
12. Slot IDE
13. Soket Floppy Disk
14. ATX Power Supply
15. Port Rear Panel
16. Port PS/2 Mouse
17. Port PS/2 Keyboard
18. Port Paralel
19. Port Serial
20. Port SPDIF
21. Port Firewire
22. Port LAN/RJ45
23. Port USB
24. Port Audio

B. Soal Isian Singkat

1. Tempat memasang memori/RAM
2. Mengalirkan listrik ke komputer dan 20 + 4 pin
3. Slot PCI
4. Baterai CMOS
5. BIOS (Basic Input-Output System)
6. Keyboard = Ungu dan Mouse = Hijau
7. Konektor RJ45
8. Serial = transmisi data 1 bit informasi pada satu satuan waktu.
Paralel = transmisi data beberapa bit informasi pada satu saat melalui satu set kabel.
9. Port Paralel = 25 pin dan Port Serial = 15 pin
10. Pink = Microphone
Hijau = Audio Out
Biru = Line in

C. Soal Uraian

1. Jenis Processor

a. ProcessorsPentium

Mikroprosesor Intel Pentium terkini termasuk Pentium II, III, IV dan Xeon. Kelas Pentium adalah standard terkini untuk chip prosesor. Prosesor-prosesor tersebut mewakili prosesor Intel generasi kedua dan ketiga. Dengan mengkombinasikan memori cache (tersembunyi) dengan sirkuit mikroprosesor, Pentium mendukung prosesor dengan kecepatan 1000 MHz dan lebih tinggi. Chip yang dikombinasikan memiliki ukuran tidak lebih dari 2 inc persegi (6 cm persegi) dan terdiri lebih dari 1 juta transistor.

Prosesor Pentium telah membuat beberapa peningkatan dari pendahulu mereka, yang terevolusi dari Intel 80486. Misalnya, bus data Pentium lebarnya 64-bit dan dapat

menampung data 64-bit dalam satu waktu. Bandingkan dengan Intel 486 32-bit. Pentium memiliki cache berganda dalam penyimpanan total sebesar 2 MB, dibandingkan dengan 8 KB pada Intel 486. Peningkatan dalam kecepatan prosesor membuat komponen memperoleh data yang masuk dan keluar dari chip dengan lebih cepat. Prosesor tidak menjadi diam menunggu data atau instruksi. Hal ini membuat software berjalan lebih cepat. Komponen tersebut diperlukan untuk menangani arus informasi (information flow) melalui prosesor, menterjemahkan instruksi sehingga prosesor dapat mengeksekusi mereka, dan mengirimkan hasilnya kembali ke dalam memori PC.

b. Processor AMD

Prosesor AMD yang berperforma baik adalah Athlon, Athlon XP, Thunderbird dan seri Duron. Prosesor tersebut setara dengan Pentium III, adalah mikroprosesor yang banyak digunakan sekarang ini oleh sistem desktop high-end (tingkat tinggi), workstation, dan server. Bus sistem prosesor AMD Athlon didisain untuk multiprocessing berskala. Nomer prosesor AMD Athlon dalam sistem mikroprosesor ditentukan oleh chip yang digunakan. Website pabrik, <http://www.amd.com> menyediakan informasi lebih lanjut mengenai famili prosesor AMD.

c. Kecepatan Rating Processor (Processor Speed Rating)

Deskripsi CPU seperti Pentium 133, Pentium 166 atau Pentium 200 sudah cukup dikenal. Nomer ini adalah spesifikasi yang mengindikasikan kecepatan maksimum dalam beroperasi yang membuat CPU dapat mengeksekusi instruksi dengan andal. Kecepatan CPU dikontrol oleh external clock yang berada di dalam motherboard, bukan di dalam mikroprosesor. Kecepatan prosesor ditentukan oleh sinyal frekuensi clock tersebut. Biasanya dinyatakan dalam Megahertz (MHz). Semakin tinggi nomernya, semakin cepat jalannya prosesor tersebut. Kecepatan prosesor semakin bertambah cepat. Kecepatan prosesor 3.0 gigahertz (3000 MHz) kini sudah tersedia.

CPU dapat berjalan dalam MHz yang lebih tinggi daripada chip yang terletak di dalam motherboard. Oleh karena itu, kecepatan CPU dan sinyal frekuensi jam tersebut tidak selalu berjalan dalam rasio 1 banding 1. Sirkuit variable-frequency synthesizer dibangun dalam sirkuit motherboard akan memperbanyak sinyal clock sehingga motherboard dapat mendukung beberapa kecepatan CPU. Secara umum, tiga faktor yang menentukan seberapa besar informasi dapat di proses dalam waktu kapanpun: • Ukuran bus internal • Ukuran bus address • Kecepatan rating prosesor

2. Jenis Sistem Pendingin Komputer

a. Kipas (Fan)

Kipas merupakan sistem pendingin computer yang paling umum ditemukan, biasanya terpasang di casing, processor atau VGA. Gunanya juga tergantung arah angin yang dihasilkan oleh kipas, ada yang untuk sirkulasi udara, ada yang mengarahkan udara ke processor atau VGA agar tidak panas. Bentuk, harga dan ukuran dari kipas juga bermacam-macam tergantung merek dan fungsinya.

b. HeatSink

HeatSink adalah lempengan logam yang berfungsi menyerap panas dan mendinginkan perangkat computer serta biasanya tergabung dengan kipas, sehingga alurnya adalah kipas mengalirkan udara ke heatsink, dan heatsink membuat udara tersebut lebih dingin ketika mengenai perangkat computer.

c. Liquid Cooler

Liquid Cooler akan membuat perangkat computer yang terintegrasi menjadi 10% lebih dingin sehingga produksi panas bisa di atasi. Dengan begitu umur dari perangkat computer juga akan lebih tahan lama. Kelebihan dari liquid cooler adalah tidak berisik ketika digunakan, bahkan hampir tanpa suara.

d. Dry Ice Cooler dan Nitrogen Cair Sistem

Dry Ice Cooler dan Nitrogen Cair Sistem penggunaannya adalah perangkat computer akan langsung bersentuhan dengan tabung tembaga yang nantinya akan diisi dry ice atau es kering atau diisi dengan nitrogen cair. Biasanya digunakan over clock sehingga bisa menghasilkan suhu yang sangat dingin. Efek dari over clock adalah panas berlebihan pada perangkat computer karena dipaksa untuk menghasilkan kemampuan maksimalnya. Untuk menghindari pengembunan dari hasil pendinginan maka seluruh komponen akan dilapisi pasta dan pada sekeliling tabung diberi isolator panas.

e. TEC (Thermoelectric Cooler)

Pendingin ini bekerja dengan mengalirkan arus listrik ke salah satu sisi logam sehingga akan tercipta sisi yang dingin dan yang panas. Pada sistem pendingin ini bisa membuat sebuah pendingin hingga melewati batas titik beku air.

3. 5 Media Penyimpan dan Spesifikasinya

a. Memori

Random access memory (RAM) adalah tempat didalam komputer dimana OS, program aplikasi dan data yang sedang digunakan disimpan sehingga dapat dicapai dengan cepat oleh prosesor. Cache dibaca Cash, adalah tempat untuk menyimpan segala sesuatu sementara. Misalnya, file secara otomatis diminta dengan melihat halaman web yang disimpan dalam hard disk tepatnya dalam subdirektori cache dibawah direktori untuk browser.COASt adalah singkatan untuk Cache on a stick.COASt menyediakan memori cache dalam banyak sistem berbasis Pentium.

1) RAM

RAM dianggap merupakan tempat memory volatile atau sementara. Isi dalam RAM akan hilang ketika power komputer dimatikan. Chip RAM dalam motherboard komputer menjaga data dan program yang sedang diproses oleh mikroprosesor. RAM

adalah memori yang menyimpan data yang sering digunakan untuk mempercepat pengambilannya oleh prosesor. Semakin besar RAM yang dimiliki sebuah komputer, semakin banyak pula kapasitas yang dimiliki komputer untuk menyimpan data dan memproses file dan program yang berukuran besar. Jumlah dan tipe memori dalam sistem dapat menjadikan perbedaan yang besar dalam performa sistem komputer. Beberapa program memiliki ketentuan memori yang lebih daripada program lainnya. Biasanya komputer yang menjalankan Windows 95, 98 atau ME telah memiliki 64 MB terinstal. Sangat umum apabila menemukan sistem dengan 128 MB atau 256 MB RAM, terutama jika komputer mereka menjalankan sistem operasi terbaru seperti Windows 2000 atau sistem operasi terkini lainnya. Terdapat dua kelas RAM yang biasa digunakan sampai saat ini, yakni Static RAM (SRAM) dan Dynamic RAM (DRAM). SRAM relatif lebih mahal, namun lebih cepat dan dapat menyimpan data ketika komputer dimatikan selama beberapa periode tertentu. Hal ini akan sangat berguna dalam kondisi seperti kehilangan power/daya yang tidak diharapkan terjadi. SRAM digunakan untuk memori cache. DRAM tidak terlalu mahal dan berjalan dengan lambat. DRAM membutuhkan power supply yang tidak terganggu untuk menjaga data agar tidak hilang. DRAM menyimpan data dalam kapasitor kecil yang harus di refresh untuk menjaga data agar tidak hilang.

2) Cache/ memori COAST

Cache adalah bentuk spesial dari chip komputer, atau firmware. Cache didesain untuk meningkatkan performa memori. Memori cache menyimpan informasi yang terpakai secara berkala dan mentransferkannya ke dalam prosesor lebih cepat daripada RAM. Kebanyakan komputer memiliki level memori cache yang terpisah: • Cache L1 terletak di dalam CPU • Cache L2 terletak antara CPU dan DRAM Cache L1 lebih cepat dari L2 karena lokasinya dalam CPU dan menjalankan kecepatan yang sama yang dijalankan CPU. Cache L1 merupakan tempat pertama kalinya CPU akan mencari data, kemudian akan dilanjutkan dengan cache L2 dan barulah kemudian dilanjutkan ke memori utama. Cache L1 dan L2 terbuat dari chip SRAM.

Bagaimanapun, beberapa sistem menggunakan modul COAST. Modul COAST digunakan untuk menyediakan memori cache pada sistem berbasis Pentium. COAST dikenali berdasarkan keandalan dan kecepatannya karena menggunakan cache pipeline-burst (ledakan-pipa jalur). Cache pipeline burst berjalan lebih cepat secara signifikan daripada cache SRAM. Beberapa sistem menggunakan kedua soket SRAM dan soket modul COAST. Modul COAST juga menyerupai SIMM, kecuali bentuknya yang lebih tinggi dan memiliki konektor yang berbeda.

b. Floppy Drive

Sebuah floppy disk drive (FDD), membaca dan menulis informasi secara magnetis ke dalam floppy diskettes (disket floppy). Disket floppy, diperkenalkan pada 1987, adalah salah satu bentuk media penyimpanan yang dapat dipindah. Disket floppy 3.5" yang saat ini digunakan memiliki cangkang luar plastik keras yang melindungi disket tipis, dan lentur di dalamnya. Bagian utama disket floppy tertentu meliputi case pelindung floppy, disket magnetik lentur tipis, sebuah pintu geser, dan pegas pintu geser.

FDD di-mount di dalam unit sistem dan hanya dilepas untuk perbaikan ataupun upgrade. Disket floppy dapat dikeluarkan di akhir sesi kerja komputer. Kekurangan utama disket floppy adalah kemampuannya untuk menyimpan hanya informasi sebesar 1.44 MB. Namun, untuk file yang berisi banyak grafis, kapasitas disket floppy mungkin tidak akan cukup. Kebanyakan PC masih memiliki sebuah floppy drive.

c. Hard drive

Bagian ini berisi gambaran atas komponen, operasi, interface, dan spesifikasi hard drive. Hard disk drive (HDD) adalah media penyimpanan utama pada komputer. Sebuah HDD, seperti pada Gambar, menggunakan banyak karakteristik fisik dan operasi yang sama dengan floppy disk drive. HDD memiliki desain yang lebih kompleks dan dapat melakukan kecepatan akses yang lebih tinggi. HDD memiliki kapasitas penyimpanan yang jauh lebih besar daripada floppy dalam hubungannya dengan daya simpan penyimpanan jangka-panjang. Ia menyimpan program dan file, begitu juga dengan sistem operasi.

HDD terdiri dari piringan (platter) kaca aluminium. Piringan kaca tak lentur ini disebut juga sebagai disk (cakram). Ketidaklenturannya tersebut menjadikannya disebut sebagai hard disk drive (drive cakram keras). Hard drive tidak untuk dipindahkan. Ini adalah sebab mengapa IBM menyebut hard drive sebagai fixed disk drives (drive cakram tetap). Pendeknya, hard disk drive adalah peranti penyimpanan cakram bervolume-tinggi dengan media yang tetap, high density (kepadatan tinggi), dan keras.

d. CD-ROM

Bagian ini membicarakan drive dan media CD-ROM. Teknologi di balik CD-ROM dimulai pada akhir 1970-an. Pada 1978, Sony dan Philips Corporation mengenalkan audio compact disk (CD). Kini, ukuran media aktual dan desain dasar CD-ROM tidak berubah. Sebenarnya tiap unit sistem yang dirakit saat ini termasuk sebuah CD-ROM drive. Alat ini tersusun dari kumpulan, sebuah laser yang menyorot pada permukaan tertentu pada disket, sebuah prisma yang membelokkan arah laser, dan sebuah dioda sensitif-cahaya yang membaca sorotan cahaya. Kini, tersedia berbagai pilihan. Termasuk CD-ROM, CD-R, CD RW, dan DVD-ROM.

Sebuah CD-ROM drive adalah peranti penyimpanan sekunder yang membaca informasi yang tersimpan pada cakram padat (compact drive). Bila floppy dan hard disk menggunakan media magnetik, CD-ROM menggunakan media optik. Daya hidup media optik mencapai puluhan tahun. Ini membuat CD-ROM menjadi sebuah alat yang sangat berguna.

CD-ROM sangat berguna untuk menginstal program, menjalankan aplikasi yang menginstal beberapa file ke dalam hard drive, dan mengeksekusi program dengan mentransfer data dari CD-ROM pada memori saat program tersebut berjalan.

CD-ROM adalah sebuah media penyimpanan optik read-only (hanya dapat dibaca). Istilah CD-ROM dimaksudkan untuk baik media maupun unit pembacanya. Unit pembaca tersebut juga disebut dengan CD-ROM drive atau CD.

e. Format DVD dan drivers

DVD adalah salah satu tipe cakram optik yang menggunakan diameter 120 mm yang sama seperti CD. DVD tampak seperti CD, namun kapasitas penyimpanannya jauh lebih tinggi. DVD dapat merekam pada kedua sisi dan beberapa versi komersialnya dapat mendukung dua lapisan tiap sisinya. Ini dapat menghasilkan lebih dari 25 kali kemampuan simpan CD.

DVD awalnya digunakan untuk Digital Video Disc. Saat teknologi ini dikembangkan pada dunia komputer, bagian video hilang dan kini hanya disebut sebagai D-V-D. Forum DVD didirikan tahun 1995 dengan tujuan untuk berbagi dan menyebarkan ide dan

informasi mengenai format DVD dan kemampuan, perkembangan, serta penemuan teknisnya. Forum DVD memulai penggunaan istilah Digital Versatile Disc. Kini, baik istilah Digital Versatile Disk dan Digital Video Disk diterima oleh masyarakat.

Ada dua tipe media yang dikembangkan untuk DVD termasuk plus dan minus. Forum DVD mendukung media DVD dengan penghubung seperti DVD-R dan DVD-RW. Media ini disebut Minus R atau Minus RW. Perserikatan DVD +RW, www.dvdrw.com, didirikan tahun 1997. Persekutuan DVD +RW mengembangkan standar plus. Termasuk DVD+R dan DVD+RW. Plus dan minus memang membingungkan hingga saat ini. Di tahun 2002 drive diperkenalkan mendukung baik media tipe plus maupun minus.

f. Backup hardware

Tape drive biasanya digunakan sebagai peranti untuk backup data pada disk drive server jaringan. Peranti tape (pita) dikenal karena performanya yang tahan lama. Performa tersebut sebagian disebabkan karena mekanisme drive tape yang terdapat pada beberapa sistem. Ada beberapa macam peranti tape yang menggunakan beberapa format tape berbeda untuk menyimpan data. Kebanyakan drive tape juga dapat mengompresi (memadatkan) data sebelum disimpan di dalam tape. Kebanyakan rasio kompresinya adalah 2:1. Hal ini menggandakan kapasitas penyimpanan tape.

g. Quarter Inch Cartridge (Cartridge Seperempat Inci)

Di tahun 1972, 3M menciptakan Quarter Inch Cartridge (QIC, dibaca quick). QIC adalah salah satu standar tape. Seperti tampak pada namanya, tape yang digunakan pada QIC selebar satu-seperempat inci. Ada banyak versi QIC tape drives setelah beberapa tahun. QIC tape drive pertama menempel pada pengatur floppy disk pada komputer. Versi yang lebih baru dapat ditempatkan pada port paralel komputer. Selain itu versi belakangan menggunakan interface hard disk drive IDE. Standar QIC membatasi kapasitas penyimpanan dan digunakan hanya pada server jaringan tingkat-masukan (entry-level).

h. Travan Cartridge Tape

Imation Company, pecahan dari keluaran terdahulu (spin-off) 3 M, memperkenalkan standar Travan cartridge tape pada 1994. Travan berbasis teknologi QIC. Dalam kebanyakan kondisi, ia dapat membaca dan juga menulis sesuai dengan beberapa QIC tape cartridge, atau mampu membaca QIC cartridge. Travan tape drive memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi daripada QIC tape drives yang lebih lama. Kebanyakan standar yang digunakan pada Travan tape drive adalah kompresi hardware. Hal ini akan membebaskan beberapa prosesor server, membuatnya mampu melakukan proses lain pada waktu bersamaan. Travan tape drive mampu mem-back up server jaringan kelas bawah (low-end), namun relatif lambat. Kecepatan backup sekitar 1 MBps.

i. 8mm Tape (Pita 8mm)

Exabyte Corporation mempelopori teknologi pita yang digunakan pada pita 8 mm. Teknologi ini menggunakan pita yang sama dengan pita video 8mm dan sistem pindai putar (helical scan) yang digunakan pada VCR. Teknologi pita 8mm Mammoth adalah perkembangan dari teknologi pita 8mm asli dengan kapasitas penyimpanan yang lebih tinggi dan kecepatan transfer yang lebih tinggi.

j. Advanced Intelligent Tape

Teknologi Advance Intelligent Tape (AIT) awalnya dikembangkan oleh Sony dan diperkenalkan pada tahun 1996. Teknologi AIT menggunakan pita 8mm yang

menggunakan hardware perekam pindai putar (helical scan) seperti pada VCR. Pita AIT memiliki memori pada cartridge pita. Ini dikenal sebagai Memory-InCassette (MIC). MIC menyimpan catatan pita untuk memfasilitasi penempatan tempat sebuah file pada sebuah sistem pemulihan. Untuk informasi lainnya mengenai teknologi AIT, lihat web site Forum AIT pada <http://www.aittape.com/>.

k. Digital Audio Tape

Standar pita Digital Audio Tape (DAT) menggunakan pita audio digital 4 mm untuk menyimpan data dalam format Digital Data Storage (DSS). Kini terdapat empat standar DDS yang berbeda. Gambar 6 merangkum standar pita DAT.

l. Digital Linear Tape

Teknologi Digital Linear Tape (DLT) menawarkan kemampuan backup pita berkapasitas tinggi dan berkecepatan tinggi. Pita DLT menyimpan informasi pada pita dalam format linear. Ini tidak seperti teknologi pita 8mm yang menggunakan teknologi penyimpanan pindai putar (helical scan). DLT tape drive mendukung kapasitas penyimpanan tinggi. Tergantung pada media yang digunakan, DLT tape drive dapat menyimpan hingga 70 GB data terkompres dengan kecepatan transfer tinggi. Namun, DLT tape drive cukup mahal. Gambar 7 membandingkan format pita DLT.

m. Linear Tape-Open

Hewlett-Packard, IBM, dan Seagate mengembangkan teknologi Linear TapeOpen (LTO). LTO dikenal dalam dua bentuk yang berbeda. Salah satu bentuk, Ultrium, didesain untuk kapasitas penyimpanan tinggi. Lainnya, Accelis, dibuat untuk akses cepat. Untuk informasi lebih lanjut mengenai teknologi pita LTO, lihat ada web site LTO <http://www.lto-technology.com/>.

n. Tape Arrays

Beberapa vendor server jaringan menawarkan susunan drive pita dengan karakteristik toleransi-kesalahan. Kebanyakan teknologi ini menggunakan empat tape drive serupa dan menggunakan versi pita RAID, disebut juga dengan redundant array of independent tapes (RAIT). RAIT dapat digunakan untuk mencerminkan tape drives, atau memperlakukannya sebagai potongan data sama hingga minimal tiga tape drive. Sehingga bila sebuah pita rusak atau hilang, data masih bisa diselamatkan.

o. Tape Autochargers

Tape autocharger, disebut juga sebagai tape auto loader (pita auto load), memungkinkan tape drive di-load pada pita baru sementara pita yang digunakan telah penuh saat melakukan backup. Ini membebaskan operator dari keharusan melepaskan satu pita dan memasukkan pita yang baru. Hal ini sangat membantu karena backup biasanya dilakukan pada tengah malam. Kebanyakan tape autochargers mendukung unloading (melepaskan) dan loading (memasang) sepuluh pita atau kurang.

p. Tape Libraries

Tape library umumnya adalah sistem eksternal yang memiliki tape drive berganda, sepuluh atau ratusan pita, dan mekanisme otomatis untuk menempatkan pita. Alat ini dapat me-load pita ke dalam tape drive dan mengembalikan pita pada tempat yang seharusnya. Tape libraries adalah sistem backup canggih.

q. USB Flash Memory

USB Flash Memory adalah tipe peranti penyimpanan yang relatif baru. Alat ini dapat menyimpan ratusan kali data pada floppy disk. Tersedia untuk menyimpan 16 MB, 32 MB, 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB dan 1 GB. USB 1.1 memiliki kecepatan baca hingga 1 MB/s dan kecepatan tulis hingga 900 KB/s. Versi terbaru adalah USB 2.0 yang memiliki kecepatan baca hingga 6 MB/s dan kecepatan tulis hingga 4.5 MB/s.

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 2 Sewon
 MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan
 KELAS/SEMESTER : XI/3
 STANDAR KOMPETENSI : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
 KODE KOMPETENSI : 072.KK.11
 ALOKASI WAKTU : 72 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
1. Mengedit gambar digital	<ul style="list-style-type: none"> • Gemar membaca, rasa ingin tahu • Kreatif, jujur 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik ▪ Penggunaan range format file grafik, manajemen file dan sistem pemindahan secara benar, termasuk penyimpanan, importing, dan exporting, dan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar digital ▪ Pengoperasian software multimedia ▪ pengolahan gambar digital ▪ Pemindaian gambar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi penyusunan gambar digital dengan benar ▪ Menjelaskan perbedaan antara gambar digital berbasis vektor dengan gambar digital berbasis raster ▪ Memahami penggunaan format file gambar untuk kegiatan multimedia lebih lanjut ▪ Mengatur file 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Ujian tulis ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek 	76	12	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar digital ▪ Komputer ▪ Software multimedia ▪ a pengolahan gambar digital ▪ Scanner ▪ Gambar cetak ▪ Gambar tangan ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		<p>pemindahan gambar digital sebagai file elektronik</p> <ul style="list-style-type: none"> Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vektor <p>kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya</p> <ul style="list-style-type: none"> Properties gambar vektor dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan Konversi dari bitmap ke gambar vektor dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan 		<p>gambar (menyimpan, mengimpor, mengekspor dan memindah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Memilih software multimedia <p>pengolah gambar digital sesuai dengan kebutuhan dengan tepat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjalankan software multimedia <p>pengolah gambar sesuai dengan prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bagian-bagian software multimedia <p>pengolah gambar dan mengetahui penggunaannya dengan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempelajari penggunaan fitur-fitur yang tersedia 						

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		spesifik <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detail nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar 		untuk menghasilkan gambar digital sesuai dengan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempelajari sifat-sifat gambar digital yang dapat diolah lebih lanjut ▪ Menjelaskan sifat-sifat gambar digital ▪ Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan ▪ Mengekspor gambar digital ▪ Mengimpor gambar digital ▪ Mengkonversi gambar digital ke format tertentu ▪ Menghubungkan alat pemindai ke komputer sesuai dengan prosedur ▪ Menginstall <i>driver</i> alat pemindai bila 						

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
				<p>dibutuhkan sesuai dengan prosedur</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Menjalankan alat pemindai gambar sesuai dengan prosedur▪ Menentukan gambar cetak yang akan dipindai (majalah, photo, gambar tangan, koran)▪ Meletakkan gambar cetak yang akan dipindai ke dalam alat pindai dengan benar▪ Melakukan pemindaian gambar cetak melalui software multimedia▪ Mengatur opsi-opsi pemindaian sesuai dengan kebutuhan▪ Melakukan koreksi						

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
				<p>dan mengatur sifat-sifat gambar digital hasil pemindaian untuk pekerjaan lebih lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpan gambar digital ke dalam format tertentu Menutup software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur Mematikan alat pemindai gambar sesuai dengan prosedur 						
2. Menggunakan software grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> Kerja keras Jujur, berani Kreatif, mandiri Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Software 2D yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau layar) Ditampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> Software multimedia 2D berbasis vektor Software multimedia 2D berbasis raster 	<ul style="list-style-type: none"> Memilih software multimedia pengolah gambar digital sesuai dengan kebutuhan dengan tepat Menjalankan software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Ujian lisan Ujian tulis Portofolio Ujian praktek 	75	10	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> Manual software offline Buku pendukung g tutorial online Software

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		<p>pemasukan dan pengeluaran software grafik yang dipilih dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengeditan dan manipulasi grafik ditampilkan dan peralatan dan fitur-fitur program digunakan secara benar Grafik disimpan dan dibuka menggunakan format file yang telah dipilih 		<p>pengolah gambar sesuai dengan prosedur</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bagian-bagian software multimedia pengolah gambar dan mengetahui penggunaannya dengan benar Mempelajari penggunaan fitur-fitur yang tersedia untuk menghasilkan gambar digital sesuai dengan kebutuhan Mempelajari sifat-sifat gambar digital yang dapat diolah lebih lanjut Menjelaskan sifat-sifat gambar digital Memuat gambar digital sesuai dengan prosedur 						<p>multimedia a pengolah gambar digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Komputer

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
				<ul style="list-style-type: none"> Mengolah gambar sesuai dengan kebutuhan Melakukan koreksi dan mengatur sifat-sifat gambar digital untuk pekerjaan lebih lanjut Menyimpan gambar digital dalam format yang ditentukan Mengekspor gambar digital Mengimpor gambar digital Mengkonversi gambar digital ke format tertentu Menutup software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur 						
3. Menciptakan design grafik multimedia 2D	<ul style="list-style-type: none"> Kerja keras Jujur, 	<ul style="list-style-type: none"> Suatu design sederhana dinilai untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Desain grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar rancangan desain yang akan dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Ujian lisan Ujian tulis 	76	12	22(44)	20(80)	<ul style="list-style-type: none"> gambar cetak software

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> berani Kreatif, mandiri Mandiri 	solusi gambar digital yang sesuai <ul style="list-style-type: none"> Grafik yang menggabungkan prinsip desain diciptakan menggunakan software yang telah dipilih untuk menghasilkan grafik vektor atau bitmap dan karya seni digital Teknik karya seni digital 2D ditampilkan termasuk cara penggunaan painting, editing dan pallet yang benar Susunan karya seni dan mozaik digital diciptakan 		<ul style="list-style-type: none"> Memilih gambar cetak yang akan digunakan Memindai gambar cetak dengan cermat Mengorganisir file-file yang dibutuhkan untuk mendesain dengan memperhatikan hak cipta yang terdapat pada file Menjalankan software multimedia pengolah gambar sesuai dengan prosedur Memuat gambar-gambar digital yang dibutuhkan Mengolah gambar digital Menggabungkan gambar digital baik yang berbasis vektor maupun 	<ul style="list-style-type: none"> Portofolio Ujian praktek 					manajemen file <ul style="list-style-type: none"> software multimedia pengolah gambar digital alat pemindai gambar Komputer

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		dengan menyesuaikan mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone pemisahan warna untuk prosedur percetakan yang relevan		yang berbasis bitmap <ul style="list-style-type: none"> Menyusun gambar digital dengan menyesuaikan mode gambar, resolusi, modifikasi gambar menggunakan filter, memilih mode warna yang sesuai untuk hasil dan membuat halftone serta memisahkan warna untuk prosedur percetakan yang relevan 						
		Desain grafik diedit (ditekankan dan ditambahkan) menggunakan teknik pemilihan yang akurat, special effect, cropping		<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan special effect, cropping dan resize gambar Menyimpan gambar digital hasil olah ke format tertentu Menyatukan gambar digital hasil 						

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		<p>dan resize gambar dan disimpan menggunakan software yang telah dipilih</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elemen desain grafik disatukan ke dalam rangkaian multimedia 		oleh ke dalam rangkaian multimedia						
4. Menampilkan karya seni digital 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja keras • Jujur, berani • Kreatif, mandiri • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grafik diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia ▪ Gambar digital disiapkan secara profesional untuk tampilan multimedia menggunakan 'mount cutter' ▪ Grafik diberi judul dan dilaminating 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karya seni digital 2D 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjalankan software pengujian gambar digital ▪ Memuat gambar digital hasil olah ▪ Menguji tampilan rangkaian multimedia ▪ Memberikan label pada gambar digital hasil olah ▪ Mencetak gambar digital hasil olah ▪ Mengemas gambar hasil cetak sesuai dengan kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian lisan ▪ Portofolio ▪ Ujian praktek 	76	3	8(16)	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software multimedia ▪ a pengujian gambar digital ▪ Alat pencetak gambar digital ▪ Alat laminasi ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	NILAI / KARAKTER	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		<p>sesuai ukuran tampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Karya seni digital besar yang tidak berwarna ditampilkan dibawah screened glass atau Perspex Gambar dipublikasikan secara elektronik bila diperlukan 		<ul style="list-style-type: none"> Menutup software penguji gambar digital sesuai dengan prosedur 						



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sewon
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/Semester	: XI / 1
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kompetensi Dasar	: Mengedit gambar digital
Kode Kompetensi	: 072.KK.11
KKM	: 76
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit (1 TM)

Indikator:

- Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik
- Mengidentifikasi pengertian gambar digital dalam konteks yang spesifik
- Menggunakan range format file grafik, manajemen file dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar termasuk penyimpanan importing, exporting, dan pemindahan gambar digital sebagai file elektronik
- Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vektor kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Properties gambar vektor dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Konversi dari bitmap ke gambar vektor dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik
- Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detil nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar

Nilai Karakter: Gemar membaca, rasa ingin tahu, kerja keras, jujur, demokratis, kreatif

A. Tujuan Pembelajaran:

Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat disain logo dan stempel sederhana
2. Menyimpan, mengimport, export dan pemindahan gambar digital
3. Mengetahui fungsi – fungsi tool pada Corel Draw

B. Materi Pembelajaran:

- Gambar Digital Vektor dan Bitmap
- Pengoperasian software multimedia pengolah gambar vektor Corel Draw

C. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya Jawab
4. Diskusi

D. Kegiatan Pembelajaran:

Pertemuan ke	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
1	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas b. Presensi c. Apersepsi Mengingat materi sebelumnya mengenai gambar bitmap dan vector, cara mengubah objek atau garis menjadi kurva, dan mengenal shaping.	Kerja keras, simpati	Klasikal	15 menit
	2. Kegiatan Inti Eksplorasi a. Peserta didik menyimak materi pewarnaan pada grafis b. Peserta didik menyimak demonstrasi pembuatan logo, pemilihan bentuk, dan teknik membuat logo dengan kurva dan shaping.	Gemar membaca, rasa ingin tahu	Individu	150 menit
	Elaborasi: a. Peserta didik mencoba membuat logonya sendiri dengan menerapkan berbagai macam teknik berdasarkan hasil pengamatan yang telah didemonstrasikan oleh pengajar. b. Peserta didik membuat stempelnya sendiri dengan teknik yang telah diajarkan oleh pengajar.	Kreatif, jujur, mandiri	Individu	

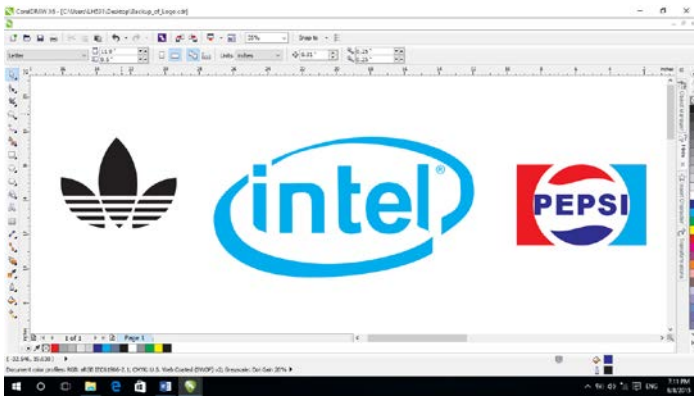
	<p>Konfirmasi:</p> <p>a. Menyimpulkan hasil dari praktek pembuatan logo dan stempel, teknik apa yang digunakan, bagaimana pemilihan warnanya, bagaimana cara menyimpan file dengan berbagai format, dan apa manfaat dari pembuatan logo dan stempel tersebut</p>	Demokratis, kreatif, jujur	Individu	
	<p>3.Kegiatan Penutup</p> <p>a. Mengklarifikasi dan melakukan evaluasi hasil pekerjaan peserta didik.</p> <p>b. Guru memberi tahu materi pada pertemuan yang akan datang.</p>		Klasikal	15 menit

E. Alat/Bahan/Media/Sumber Pembelajaran:

Alat/bahan : Gambar Digital
Media : Komputer, dan Software Multimedia
Sumber Belajar : Internet dan Modul

F. Penilaian:

1. Jenis Penilaian : Penilaian Produk dan Penilaian Kerja
2. Bentuk Soal : Penilaian Praktek
3. Tugas : Membuat logo dan stempel sendiri menggunakan Corel Draw dengan teknik yang telah diajarkan.
4. Skor Penilaian : 10 – 100
5. Contoh Gambar :



Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Rifa Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 12 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Kepala Sekolah



Drs. Pii Kusarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sewon
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/Semester	: XI / 3
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kompetensi Dasar	: Mengedit gambar digital
Kode Kompetensi	: 072.KK.11
KKM	: 76
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit (1 TM)

Indikator:

- Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik
- Mengidentifikasi pengertian gambar digital dalam konteks yang spesifik
- Menggunakan range format file grafik, manajemen file dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar termasuk penyimpanan importing, exporting, dan pemindahan gambar digital sebagai file elektronik
- Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vektor kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Properties gambar vektor dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Konversi dari bitmap ke gambar vektor dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik
- Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detail nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar

Nilai Karakter: Gemar membaca, rasa ingin tahu, kerja keras, jujur, demokratis, kreatif

A. Tujuan Pembelajaran:

Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengetahui jenis – jenis warna
2. Membuat disain kartu nama sederhana
3. Pengolahan warna pada objek grafis.
4. Mengetahui fungsi – fungsi tool pewarnaan pada Corel Draw

B. Materi Pembelajaran:

- Jenis – jenis warna
- Pengoperasian software multimedia pengolah gambar vektor Corel Draw

C. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya Jawab
4. Diskusi

D. Kegiatan Pembelajaran:

Prtn ke	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
1	1. Pendahuluan a. Pengkondisian kelas b. Presensi c. Apersepsi Mengingat materi sebelumnya mengenai teknik pembuatan logo, pemberian warna, shaping, dan pengeditan dengan kurva	Kerja keras, simpati	Klasikal	15 menit
	2. Kegiatan Inti Eksplorasi a. Peserta didik menyimak materi pemilihan dan pengolahan Warna pada Obyek Grafis b. Peserta didik menyimak demonstrasi pembuatan kartu nama, dengan berbagai macam teknik pewarnaan.	Gemar membaca, rasa ingin tahu	Individu	150 menit
	Elaborasi: a. Peserta didik mencoba membuat kartu namanya sendiri dengan menerapkan berbagai macam teknik pewarnaan berdasarkan hasil pengamatan yang telah didemonstrasikan oleh pengajar. b. Peserta didik membuat stempelnya sendiri dengan teknik yang telah diajarkan oleh pengajar.	Demokratis, kreatif, jujur, mandiri	individu	

	<p>Konfirmasi:</p> <p>a. Menyimpulkan hasil dari praktek pembuatan kartu nama dengan teknik apa yang digunakan, bagaimana pemilihan warnanya, bagaimana cara menyimpan file dengan berbagai format, dan apa manfaat dari pembuatan kartu nama tersebut</p>	Demokratis, kreatif, jujur	Individu	
	<p>3.Kegiatan Penutup</p> <p>a. Mengklarifikasi dan melakukan evaluasi hasil pekerjaan peserta didik.</p> <p>b. Guru memberi tahu materi pada pertemuan yang akan datang.</p>		Klasikal	15 menit

E. Alat/Bahan/Media/Sumber Pembelajaran:

Alat/bahan : Gambar Digital
Media : Komputer, dan Software Multimedia
Sumber Belajar : Internet dan Modul

F. Penilaian:

1. Jenis Penilaian : Penilaian Produk dan Penilaian Kerja
2. Bentuk Soal : Penilaian Praktek
3. Tugas : Membuat kartu nama menggunakan Corel Draw dengan teknik pewarnaan yang telah diajarkan.
4. Skor Penilaian : 10 – 100
5. Contoh Gambar :



Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Rifa Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 19 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Kepala Sekolah



Drs. Pii Kusarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sewon
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/Semester	: XI / 3
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kompetensi Dasar	: Mengedit gambar digital
Kode Kompetensi	: 072.KK.11
KKM	: 76
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit (1 TM)

Indikator:

- Istilah yang benar untuk gambar digital digunakan dalam konteks yang spesifik
- Mengidentifikasi pengertian gambar digital dalam konteks yang spesifik
- Menggunakan range format file grafik, manajemen file dan sistem pemindahan ditampilkan secara benar termasuk penyimpanan importing, exporting, dan pemindahan gambar digital sebagai file elektronik
- Program software untuk mengedit grafik bitmap dan vektor kontemporer diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Properties gambar vektor dan bitmap diidentifikasi dan fitur-fiturnya dijelaskan
- Konversi dari bitmap ke gambar vektor dan sebaliknya ditampilkan untuk pekerjaan spesifik
- Peralatan scanning dioperasikan secara benar untuk mengkonversikan nada atau garis gambar berkelanjutan ke data digital, dengan memperhatikan detil nada, halftone, resolusi dan koreksi gambar

Nilai Karakter: Gemar membaca, rasa ingin tahu, kerja keras, jujur, demokratis, kreatif

A. Tujuan Pembelajaran:

Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat disain karakter sederhana
2. Mengetahui pengolahan warna pada objek grafis.
3. Mengetahui fungsi – fungsi tool pewarnaan pada Corel Draw

B. Materi Pembelajaran:

- Jenis – jenis tool pewarnaan pada Corel Draw
- Pengoperasian software multimedia pengolah gambar vektor Corel Draw

C. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya Jawab
4. Diskusi

D. Kegiatan Pembelajaran:

Prtn ke	KEGIATAN PEMBELAJARAN	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	PENGORGANISASIAN	
			PESERTA	WAKTU
1	<p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Pengkondisian kelas</p> <p>b. Presensi</p> <p>c. Apersepsi</p> <p>Mengingat materi sebelumnya mengenai teknik pembuatan kartu nama, pemberian warna dengan gradient, shaping, dan pengeditan dengan kurva.</p> <p>Mengingat kembali mengenai perbedaan gambar Bitmap dan gambar Vektor</p>	Kerja keras, simpati	Klasikal	15 menit
	<p>2. Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <p>a. Peserta didik menyimak materi pemilihan dan pengolahan Warna pada Obyek Grafis</p> <p>b. Peserta didik menyimak demonstrasi pembuatan karakter pinguin, dengan berbagai macam teknik pewarnaan. Diantaranya dengan memberikan efek – efek pewarnaan gradasi, transparansi, dan bayangan.</p>	Gemar membaca, rasa ingin tahu	Individu	150 menit
	<p>Elaborasi:</p> <p>a. Peserta didik mencoba membuat disain karakternya sendiri dengan menerapkan berbagai macam teknik berdasarkan hasil pengamatan yang telah didemonstrasikan oleh pengajar.</p> <p>b. Teknik pewarnaan yang dapat diterapkan</p>	Demokratis, kreatif, jujur, mandiri	individu	

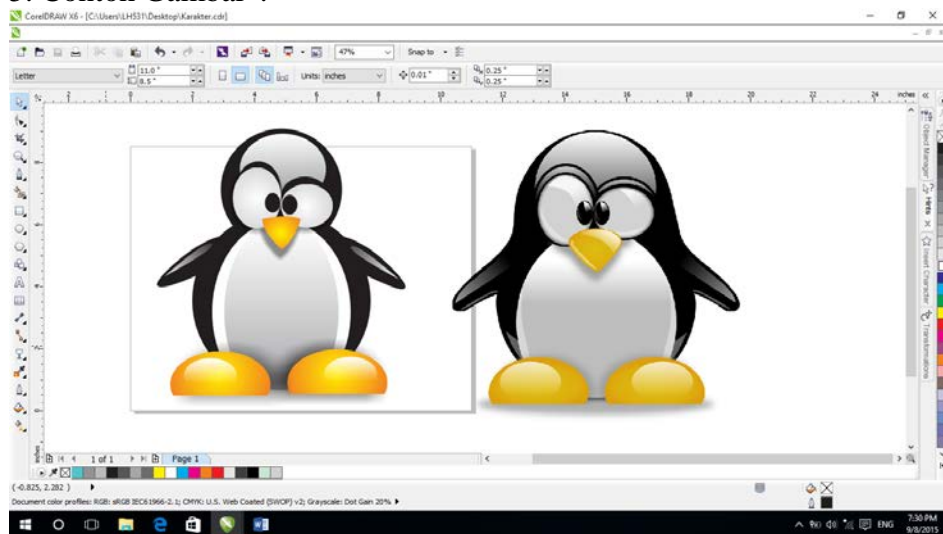
	kedalam karakter diantaranya efek gradasi dengan interactive tool, kemudian memilih efek gradasi radial atau linier sesuai kebutuhan. Efek transparansi dengan transparency tool. Yang terakhir efek bayangan dengan drop shadow tool.			
	Konfirmasi: a. Menyimpulkan hasil dari praktek pembuatan karakter, teknik pewarnaan apa yang digunakan, bagaimana pemilihan warnanya, bagaimana cara menyimpan file dengan berbagai format, dan apa manfaat dari pembuatan karakter tersebut.	Demokratis, kreatif, jujur	Individu	
	3.Kegiatan Penutup a. Mengklarifikasi dan melakukan evaluasi hasil pekerjaan peserta didik. b. Guru memberi tahu materi pada pertemuan yang akan datang.		Klasikal	15 menit

E. Alat/Bahan/Media/Sumber Pembelajaran:

Alat/bahan : Gambar Digital
Media : Komputer, dan Software Multimedia
Sumber Belajar : Internet dan Modul

F. Penilaian:

1. Jenis Penilaian : Penilaian Produk dan Penilaian Kerja
2. Bentuk Soal : Penilaian Praktek
3. Tugas : Membuat karakter menggunakan Corel Draw dengan teknik pewarnaan yang telah diajarkan.
4. Skor Penilaian : 10 – 100
5. Contoh Gambar :



Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Rifa Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 26 Agustus 2015
Mahasiswa PPL UNY

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Kepala Sekolah



Drs. Pii Kusarbugiadi, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

Mengolah Warna pada Obyek Grafis

Disusun Oleh : Rasyad Asbarin Tou

Tujuan Pembelajaran

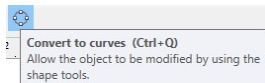
- Berbagai macam cara pemberian warna pada obyek grafis.
- Menyajikan hasil pengolahan warna pada obyek grafis.
- Mengetahui cara pembuatan kartu nama.

Mengingat Kembali

1. Apa itu bitmap dan vector?
2. Apakah ciri – cirinya?
3. Apakah fungsi masing – masing tool Shaping dibawah ini ?



4. Bagaimana cara membuat garis melengkung?



- Bitmap
- Gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (pixel) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar.
- Vektor
- gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu obyek atau gambar.

• Kelebihan tipe gambar grafik vektor :

- Grafik dengan tipe vektor merupakan gambar yang dibentuk oleh objek berupa garis dan kurva. Path terdiri dari garis (line segment) dan beberapa titik (node) atau disebut dengan anchor point
- Kualitas hasil gambar dari tipe vektor tidak bergantung pada resolusi gambar atau pixel.
- Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis
- Sifatnya resolution independent
- Untuk menyimpan file tipe vektor hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relatif kecil.
- Pilihan gambar grafik yang paling tepat untuk mengolah/membuat gambar logo atau gambar setting percetakan, layout halaman (teknik publishing), membuat font, dan ilustrasi.
- Program yang digunakan adalah Coreldraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand

• Kelebihan tipe gambar grafik bitmap :

- Kapasitas file lebih besar dari pada kapasitas file grafik vektor.
- Tipe ini sangat bergantung kepada resolusi warna foto atau gambar.
- Sifat resolusinya dependent atau dipengaruhi resolusi
- Format penyimpanan file umumnya, seperti *.jpg, *.jpeg, *.bmp, *.tif, *.tiff, dan *.png.
- Adobe Photoshop, Paint, CorelPhotoPaint, dan lain-lain.

Pewarnaan

- Objek menjadi lebih menarik dan lebih hidup
- Teknik pewarnaan grafis diantaranya warna solid, warna pola, warna gradasi, dan warna bertekstur.

2 Jenis Warna

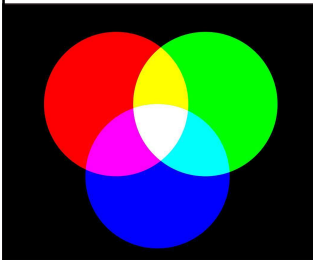
RGB (Red Green Blue)

- Mengabaikan warna hitam
- Warna – warna primer yang digunakan pada monitor
- Digunakan untuk desain yang ditampilkan pada monitor

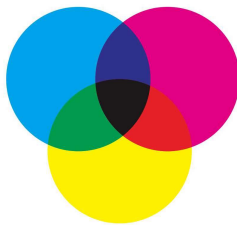
CMYK (Cyan (biru kehijauan), Magenta (seperti pink tapi lebih tua), Yellow (Kuning) dan Black (Hitam)).

- Mengabaikan warna putih
- Warna yang paling banyak digunakan pada printer
- Digunakan untuk desain yang ditampilkan pada media cetak

RGB



CMYK



Lingkaran Warna Dasar

- Primer

Warna primer terdiri atas warna dasar yaitu merah, biru dan kuning. Disebut primer karena tidak dapat dihasilkan dari campuran warna-warna lainnya.

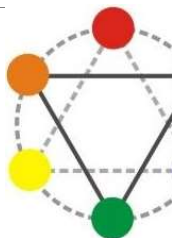
- Sekunder
Sebagai pelengkap warna primer
Warna sekunder diperoleh dengan mencampur 2 warna primer

- Tersier
Sebagai warna tambahan Warna tersier diperoleh dengan mencampur warna sekunder dan warna hasil campurannya (sekunder)

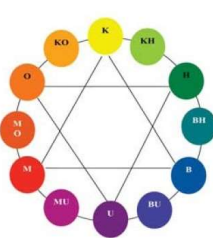
Primer



Sekunder



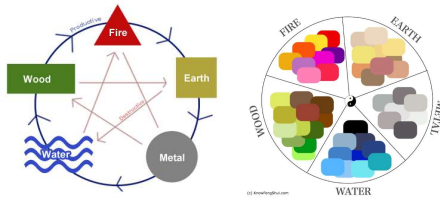
Tersier



5 Elemen dalam Feng Shui

1. **Api** : creative studio, usaha restaurant, usaha dagang, bisnis olahraga, dan sebagainya.
2. **Tanah** : usaha konstruksi, bisnis penginapan, bisnis developer perumahan/real estate, usaha bidang pertanian, dll.
3. **Logam** : bisnis perbankan, finansial, pemerintahan, industri bidang teknologi, arsitek, perancang, dan sebagainya.
4. **Air** : usaha jasa cleaning services, industri kecantikan, bisnis agen, kesehatan, dan sejenisnya.
5. **Kayu** : jasa keperawatan, bisnis pendidikan, bisnis floral, usaha garmen atau fashion, percetakan, bisnis traveling, dll.

5 Elemen dalam Feng Shui



Macam – macam pewarnaan dalam Corel Draw

• 1.) Mewarnai obyek dan garis dengan palette Color

• 2.) Mewarnai obyek dengan interactive fill tool dan smart fill tool

Interactive Fill G

• 3.) Mewarnai obyek dengan warna gradasi

Interactive Fill G

Uniform Fill

No Fill

Uniform Fill

Linear

• 4.) Mewarnai obyek dengan mesh fill

Mesh Fill M

• 5.) Mewarnai obyek dengan pattern

Pattern Fill

• 6.) Mewarnai obyek dengan blend tool

Blend

Tugas

- Buatlah disain kartu nama dengan menggunakan teknik pewarnaan yang telah dijelaskan sebelumnya
- Dikumpulkan dengan flash disk.

DAFTAR HADIR SISWA
TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016

MATA PELAJARAN : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
 KELAS / SEMESETER : XI (SEBELAS) MULTIMEDIA 1 / 1
 WALI KELAS : Utari, S. Pd.

No	NAMA SISWA	L/P	Tanggal							Ket	
				19 / 08 / 2015	26 / 08 / 2015	2 / 09 / 2015	9 / 09 / 2015				
1	AL IHZZA JIHAN RAYVALDO	L		√	√	√	√				
2	ANI GUNARSIH	P		√	√	√	√				
3	BAYU SAKTI PRASETYA	L		√	√	√	√				
4	EVI SUMARAHANI	P		√	√	√	√				
5	FARDAN AHMAD ISNAINI	L		√	√	√	√				
6	FARI SLAMET SYUKUR	L		√	√	√	√				
7	FITRATUL MAR'ATUSSANIYAH	P		√	√	√	√				
8	HARYANTO	L		√	√	√	√				
9	HENSAM RAMADHAN F	L		√	√	√	√				
10	ISTIQOMAH	P		√	√	√	√				
11	MUHAMMAD ARIEF RINALDI N	L		√	√	√	√				
12	MUTIA PRAMESTI	P		√	√	√	I				
13	NAGITA PRAMESTI DEWI	P		√	√	√	√				
14	NISA' PRAMITA	P		√	√	√	√				
15	PUTRI RIMBUN LESTARI	P		√	√	√	√				
16	RIKA SHELILIAWATI PUTRI	P		√	√	√	√				
17	SEPTI AWANDARI PUTRI SOLIKHAH	P		√	√	√	√				
18	SRI PURWANTI	P		√	√	√	√				
19	WISNU NUGROHO	L		√	√	√	√				
20	YUDHA DIAN DHARMAWAN	L		√	√	√	√				
21	ZIDDNI MUCHAROMAH	P		√	√	√	√				

Guru Pembimbing



Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 14 September 2015
Mahasiswa PPL



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

**DAFTAR PENILAIAN SISWA
TAHUN AJARAN 2015 / 2016**

MATA PELAJARAN : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
 KELAS / SEMESETER : XI (SEBELAS) MULTIMEDIA 2 / 1
 WALI KELAS / BP : Yunarningsih, S.Pd. / Murni Rahayu, S.Pd.

No	NAMA SISWA	L/ P	Tanggal							Ket
				19 / 08 / 2015	26 / 08 / 2015	2 / 08 / 2015	9 / 09 / 2015			
1	ANDRIAN ROHMAD KURNIAWAN	L		√	√	√	I			
2	BAMBANG SETIAWAN ADJIE	L		√	√	√	I			
3	CAHYA TRI KURNIAWAN	L		√	√	√	√			
4	FACHRI BAYU WARDANA	L		√	√	√	I			
5	FENDI WIBOWO	L		√	√	√	√			
6	GEOFANY AGUS DWI ANDRIYAN	L		√	√	√	I			
7	HASDIKA TAUFAN RAMADHAN	L		√	√	√	√			
8	MUHAMMAD SHOLIHIN	L		√	√	√	√			
9	RIZAL SETIAWAN	L		√	√	√	I			
10	ZAKI BIN HUSNY ATTAMIMI	L		√	√	√	√			
11	FARIDA UNTARI	P		√	√	√	√			
12	HASNA' TSABITAH	P		√	√	√	√			
13	NABILATUL FIKROH	P		√	√	√	√			
14	NILA RAHMAWATI	P		√	√	√	√			
15	NURMA KUSUMASTUTI	P		√	√	√	√			
16	RIANNA SEKARSARI	P		√	√	√	I			
17	SARTIKA DEWI ANGGRAINI	P		√	√	√	√			
18	SRI LESTARI	P		√	√	√	√			
19	USWATUN CHASANAH	P		√	√	√	√			
20	ROSA SINTA AFRIDA	P		√	√	√	√			

Guru Pembimbing



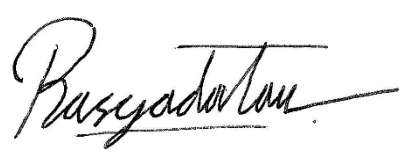
Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 14 September 2015
Mahasiswa PPL



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

DAFTAR PENILAIAN SISWA
TAHUN AJARAN 2015 / 2016

MATA PELAJARAN : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
KELAS / SEMESETER : XI (SEBELAS) MULTIMEDIA 3 / 1
WALI KELAS : Drs. Katon

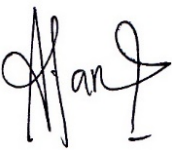
No	NAMA SISWA	L/P	Tanggal							Ket
				17 / 08 2015	24 / 08 / 2015	31 / 08 / 2015	7 / 09 / 2015			
1	ACHMAD ADIB CHANAFI	L		√	√	√	√			
2	ADHITYA IQBAL SUMARNO	L		√	√	√	S			
3	AGUS TRI PAMUNGKAS	L		√	√	√	√			
4	CINDY RIA OKTIVIANI	P		√	√	√	√			
5	DANANG BAGUS PRATAMA	L		√	√	√	√			
6	DYAH AYU ANGGRAENI	P		√	√	√	√			
7	ENDANG ISNAWATI	P		√	√	√	√			
8	FERA DESY RISMANDANI	P		√	√	√	√			
9	FINA YULIANA	P		√	√	√	√			
10	GALIH TRILAKSANA	L		√	√	√	S			
11	GIYANTONO	L		√	√	√	√			
12	HERI AGUS SETIAWAN	L		√	√	√	A			
13	KHOLIFAH AISAH AMINI	P		√	√	√	√			
14	KRISTA AMARTA	L		√	√	√	I			
15	MAR'ATUL LATIFAH HANIK	P		√	√	√	√			
16	MUHAMMAD CHASANI	L		√	√	√	√			
17	PANJI DWI ISWORO	L		√	√	√	I			
18	RANI RAHAYU	P		√	√	√	√			
19	REYKA AULIA KARIMAH	P		√	√	√	√			
20	SEPTRI LUTFI ANI	P		√	√	√	√			
21	SITI ALFIAH	P		√	√	√	√			
22	SUJUD WIDI AGUNG	L		√	√	√	√			
23	WAHYU PUTRI YANTI	P		√	√	√	√			
24	WINDA WIJAYANTI	P		√	√	√	I			

Guru Pembimbing



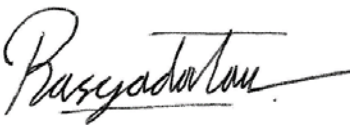
Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon , 12 September 2015
Mahasiswa PPL



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

DAFTAR PENILAIAN SISWA
TAHUN AJARAN 2015 / 2016

Mata Pelajaran : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kelas / Semester : XI (Sebelas) Multimedia 1 / Ganjil
Wali Kelas : Utari, S.Pd.

No	NAMA SISWA	L/P	Tugas							Ket
			Logo	ID Card	Karakter Pinguin	Karakter Disain Karakter	Ujian KD 1			
1	AL IHZZA JIHAN RAYVALDO	L		78	79	80				
2	ANI GUNARSIH	P	82	78	79	83	92			
3	BAYU SAKTI PRASETYA	L	85	85	80	82	90			
4	EVI SUMARAHANI	P	79	78	80	83	96			
5	FARDAN AHMAD ISNAINI	L	90	80	78	80	84			
6	FARI SLAMET SYUKUR	L	78	81	78	80	92			
7	FITRATUL MAR'ATUSSANIYAH	P	85	77	79	82	78			
8	HARYANTO	L	85	81	81	85	76			
9	HENSAM RAMADHAN F	L	82	85	80	82	80			
10	ISTIQOMAH	P	78	78	80	80	100			
11	MUHAMMAD ARIEF RINALDI N	L	77	80	80	85	78			
12	MUTIA PRAMESTI	P	83	77	82	85				
13	NAGITA PRAMESTI DEWI	P	85	78	81	85	92			
14	NISA' PRAMITA	P	82	77	79	80	84			
15	PUTRI RIMBUN LESTARI	P	81	79	77	80	72			
16	RIKA SHELILIAWATI PUTRI	P	80	77	80	85	100			
17	SEPTI AWANDARI PUTRI SOLIKHAH	P	79	83	79	80	74			
18	SRI PURWANTI	P	85	78	80		84			
19	WISNU NUGROHO	L	78	80	80	83				
20	YUDHA DIAN DHARMAWAN	L	82	78	80	78	62			
21	ZIDDNI MUCHAROMAH	P	78	78	80	85	96			

Guru Pembimbing



Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Sewon ,14 September 2015
Mahasiswa PPL



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

DAFTAR PENILAIAN SISWA
TAHUN AJARAN 2015 / 2016

Mata Pelajaran : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kelas / Semester : XI (Sebelas) Multimedia 2 / Ganjil
Wali Kelas : Yunarningsih, S.Pd.

No	NAMA SISWA	L / P	Tugas							Ket
			Logo	ID Card	Karakter Pinguin	Karakter Disain	Ujian KD 1			
1	ANDRIAN ROHMAD KURNIAWAN	L	82	82						
2	BAMBANG SETIAWAN ADJIE	L	79	77						
3	CAHYA TRI KURNIAWAN	L	78	80	80		82			
4	FACHRI BAYU WARDANA	L								
5	FENDI WIBOWO	L	79	81	78		80			
6	GEOFANY AGUS DWI ANDRIYAN	L	77	77						
7	HASDIKA TAUFAN RAMADHAN	L	81	80			72			
8	MUHAMMAD SHOLIHIN	L	78	81						
9	RIZAL SETIAWAN	L	82	83						
10	ZAKI BIN HUSNY ATTAMIMI	L	85	82	85	90	84			
11	FARIDA UNTARI	P		78	79	80	82			
12	HASNA' TSABITAH	P	78	77	79	80	76			
13	NABILATUL FIKROH	P	78	79			96			
14	NILA RAHMAWATI	P	79	80	80	83	92			
15	NURMA KUSUMASTUTI	P	78	85	80	80	86			
16	RIANNA SEKARSARI	P	79	80						
17	SARTIKA DEWI ANGGRAINI	P	78	77	81	82	88			
18	SRI LESTARI	P	77	80			86			
19	USWATUN CHASANAH	P		79			80			
20	ROSA SINTA AFRIDA	P	79	79	80	83	74			

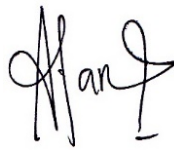
Sewon ,14 September 2015
Mahasiswa PPL

Guru Pembimbing



Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel



Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -



Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

DAFTAR PENILAIAN SISWA
TAHUN AJARAN 2015 / 2016

Mata Pelajaran : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Kelas / Semester : XI (Sebelas) Multimedia 3 / Ganjil
Wali Kelas : Drs. Katon

No	NAMA SISWA	L/P	Tugas								Ket
			Logo	ID Card	Karakter Pinguin	Karakter Disain	Ujian KD 1				
1	ACHMAD ADIB CHANAFI	L	78	77			70				
2	ADHITYA IQBAL SUMARNO	L	78	80							
3	AGUS TRI PAMUNGKAS	L	83	81	81		86				
4	CINDY RIA OKTIVIANI	P	78	79	80		86				
5	DANANG BAGUS PRATAMA	L		-							
6	DYAH AYU ANGGRAENI	P	78	78			94				
7	ENDANG ISNAWATI	P	80	82	80		78				
8	FERA DESY RISMANDANI	P	78	79			88				
9	FINA YULIANA	P	80	81	82		76				
10	GALIH TRILAKSANA	L	78	78	81						
11	GIYANTONO	L	78	80	78		78				
12	HERI AGUS SETIAWAN	L	78	78							
13	KHOLIFAH AISAH AMINI	P	78	80	80		64				
14	KRISTA AMARTA	L	85	77			56				
15	MAR'ATUL LATIFAH HANIK	P	80	80	81		88				
16	MUHAMMAD CHASANI	L	80	79	80		86				
17	PANJI DWI ISWORO	L	78	83			98				
18	RANI RAHAYU	P	85	84	80		86				
19	REYKA AULIA KARIMAH	P	78	79			90				
20	SEPTRI LUTFI ANI	P	78	79	81		82				
21	SITI ALFIAH	P	80	80	80		54				
22	SUJUD WIDI AGUNG	L	78	78	79		86				
23	WAHYU PUTRI YANTI	P	79	80	82		92				
24	WINDA WIJAYANTI	P	78	81.							

Sewon , 14 September 2015
Mahasiswa PPL

Guru Pembimbing

Rusli Abdul Hamid, S.Pd.
NIP. 19770207 201101 1 001

Guru Mapel

Rifatuliha Afiana, S.Pd.
NIP. -

Rasyad Asbarin Tou
NIM : 12520244049

Ulangan KD 1

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Materi : Jenis – Jenis Gambar Digital dan Tool Pengedit Gambar
Guru Pengampu : Rifatuliha Afiana, S.Pd.
Mahasiswa PPL : Rasyad Asbarin Tou



Nama :
Kelas :
No. Absen :
Hari, Tanggal :

Petunjuk !

- 1. Berdo’alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal ulangan
- 2. Kerjakanlah soal yang mudah terlebih dahulu, tidak harus urut
- 3. Ulangan bersifat buku tertutup
- 4. Jawablah soal tersebut pada tempat yang telah disediakan, gunakan halaman sebaliknya jika lembar jawab tidak cukup
- 5. Tidak diperbolehkan untuk bekerja sama

Soal

Jawablah pertanyaan – pertanyaan dibawah ini dengan jawaban singkat dan benar!

- 1. Jelaskan masing - masing pengertian dari gambar Vektor dan gambar Bitmap? (3)
- 2. Sebutkan 3 ciri dari gambar Vektor dan gambar Bitmap? (4)
- 3. Sebutkan software apa saja yang dapat mengedit gambar Vektor dan Bitmap! (3)
- 4. Bagaimanakah cara mengubah objek agar dapat membuat lengkungan garis? (3)
- 5. Bagaimanakah cara memberi warna pada objek dengan gradasi? (3)
- 6. Bagaimanakah cara menambahkan teks ke dalam objek? (2)
- 7. Untuk dapat membuat sebuah objek lingkaran atau oval pada lembar kerja, tools apakah yang digunakan? (1)
- 8. Apakah kegunaan dari Pattern Fill  ? (2)
- 9. Apakah kegunaan dari Transparency Tool  ? (2)
- 10. Pilihlah dan jelaskan salah satu tool shaping dibawah ini! (2)



Nilai = 25 x 4 = 100 :D

Jawaban :

Jawaban :

1) Bitmap

Gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (pixel) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar.

Vektor

gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu obyek atau gambar.

2) Grafik Vector :

- Grafik dengan tipe vektor merupakan gambar yang dibentuk oleh objek berupa garis dan kurva. Path terdiri dari garis (line segment) dan beberapa titik (node) atau disebut dengan anchor point
- Kualitas hasil gambar dari tipe vektor tidak bergantung pada resolusi gambar atau pixel.
- Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis
- Sifatnya resolution independent
- Untuk menyimpan file tipe vektor hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relatif kecil.
- Pilihan gambar grafik yang paling tepat untuk mengolah/membuat gambar logo atau gambar setting percetakan, layout halaman (teknik publishing), membuat font, dan ilustrasi.

Grafik Bitmap :

- Kapasitas file lebih besar dari pada kapasitas file grafik vektor.
- Tipe ini sangat bergantung kepada resolusi warna foto atau gambar.
- Sifat resolusinya dependent atau dipengaruhi resolusi
- Format penyimpanan file umumnya, seperti *.jpg, *.jpeg, *.bmp, *.tif, *.tiff, dan *.png.

3) Software Grafik Vector :

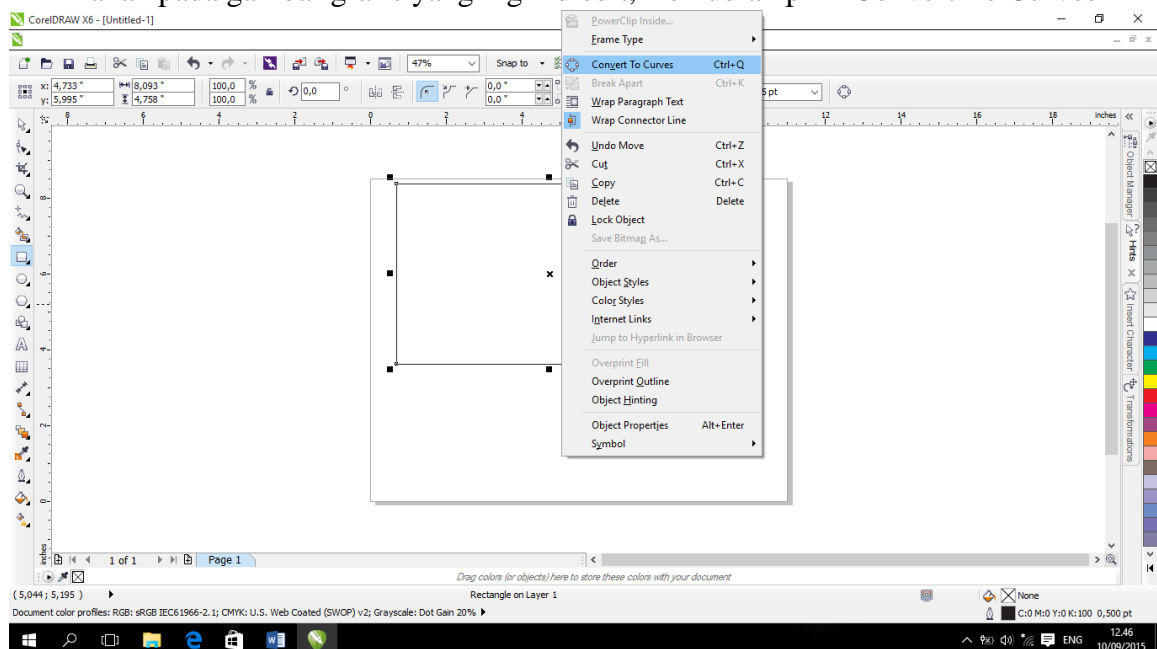
- Program yang digunakan adalah Coreldraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand

Software Grafik Bitmap :

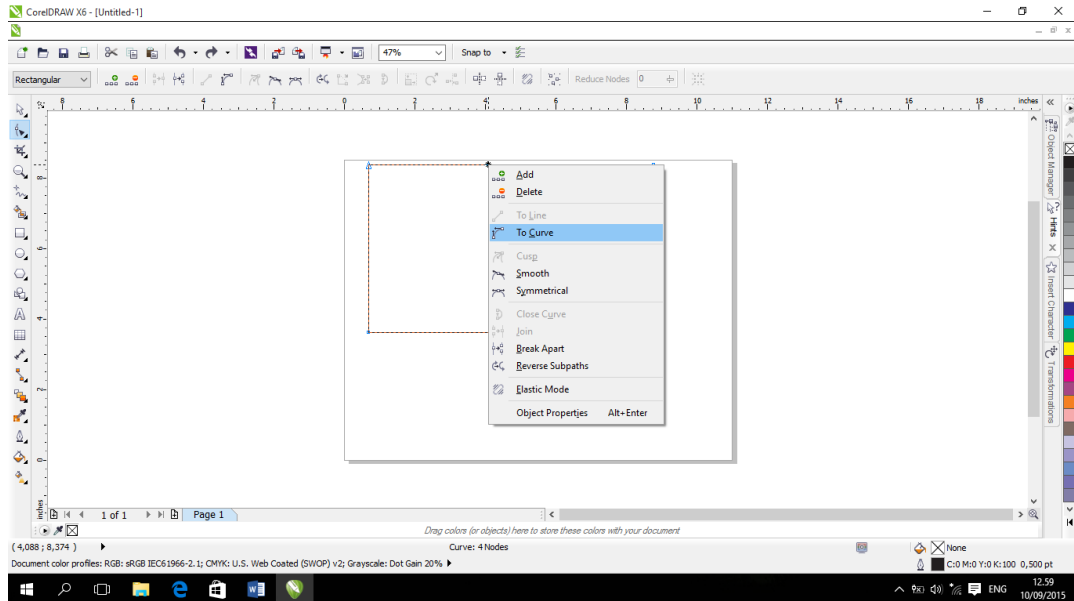
- Adobe Photoshop, Paint, CorelPhotoPaint, dan lain-lain.

4) Untuk mengubah objek agar dapat membuat lengkungan garis pada garis sebuah objek, langkah – langkah yang harus dilakukan adalah :

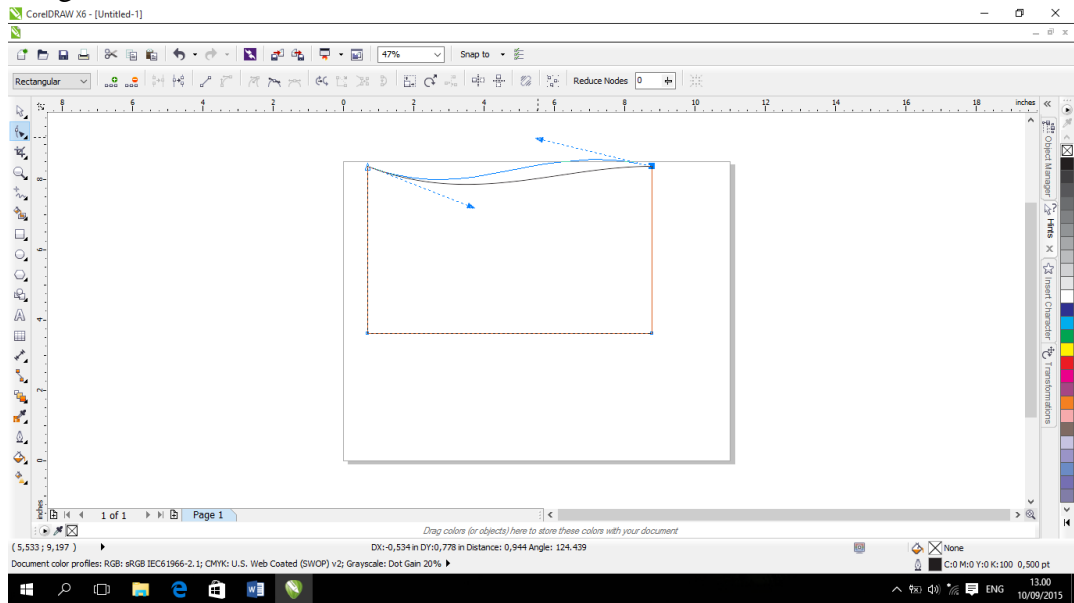
- Klik kanan pada gambar grafis yang ingin diedit, Kemudian pilih Convert To Curves



- Kemudian klik kanan pada garis yang ingin dilengkungkan, dan pilih To Curve

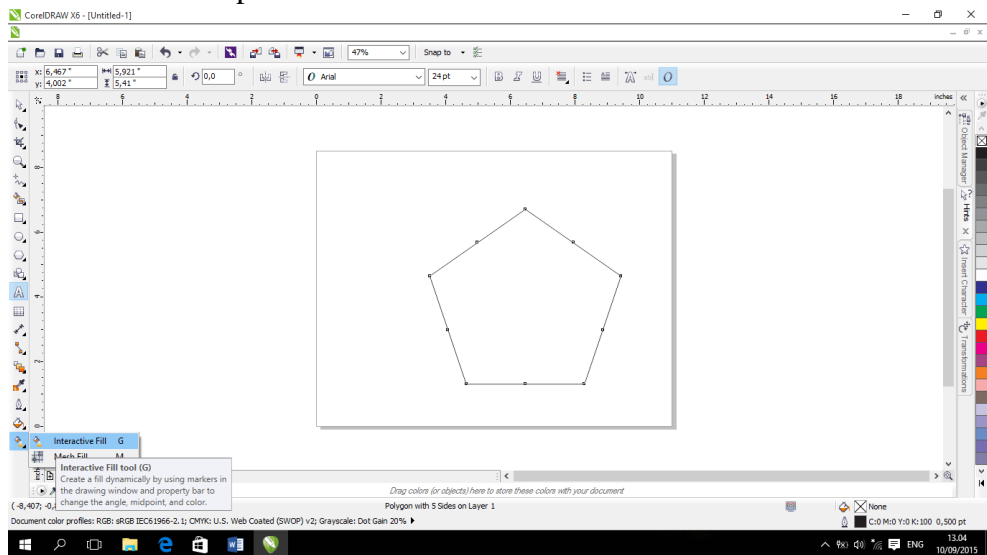


- Tarik panah yang timbul pada garis yang telah di Convert, maka lengkungan garis yang diinginkan telah selesai.

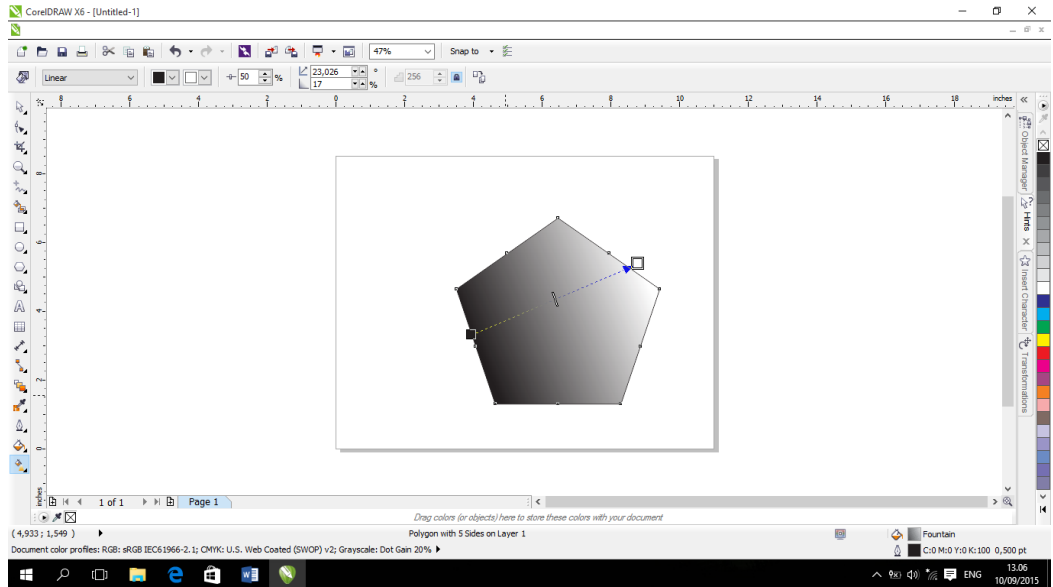


5) Untuk membuat gradasi, langkah yang perlu dilakukan yaitu :

- Pada Corel Draw pilih Interactive Fill Tool.

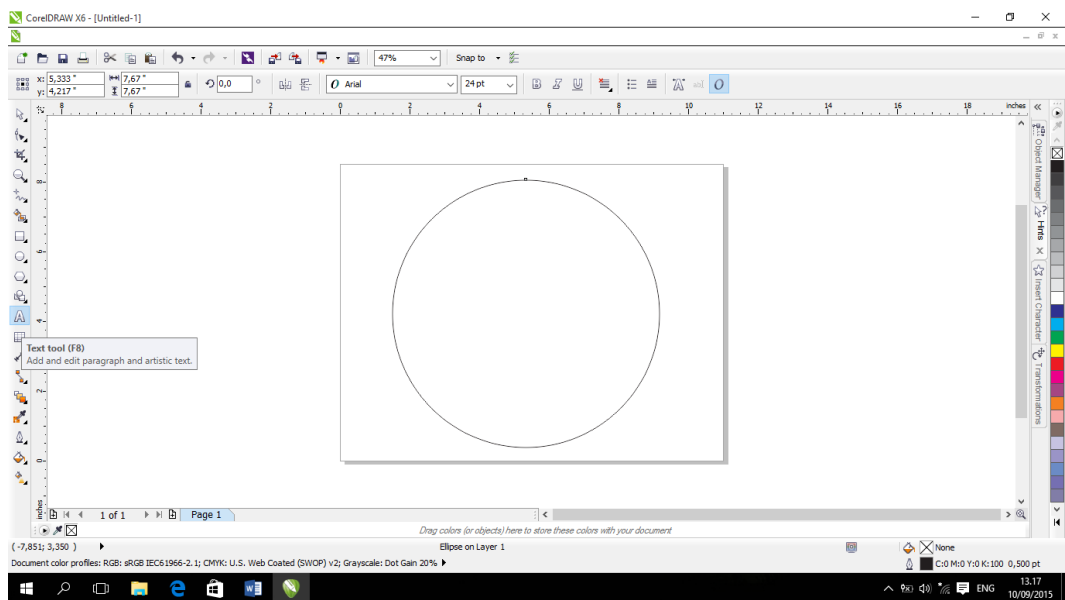


- Tarik mouse hingga terlihat gradasi yang diinginkan

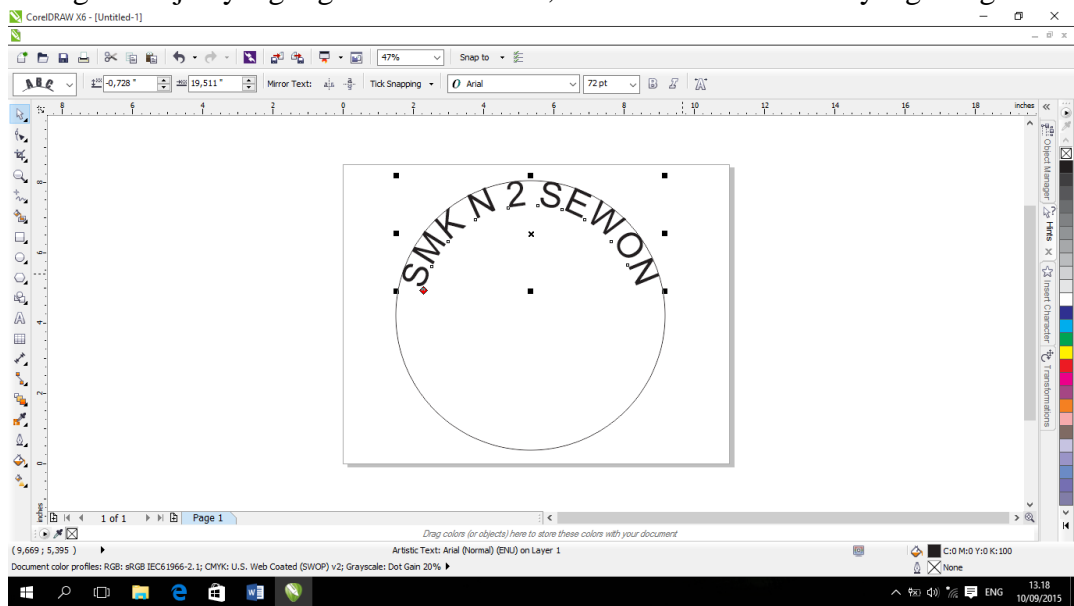


- 6) Untuk memberikan Text kedalam objek, langkah – langkah yang harus diikuti yaitu :

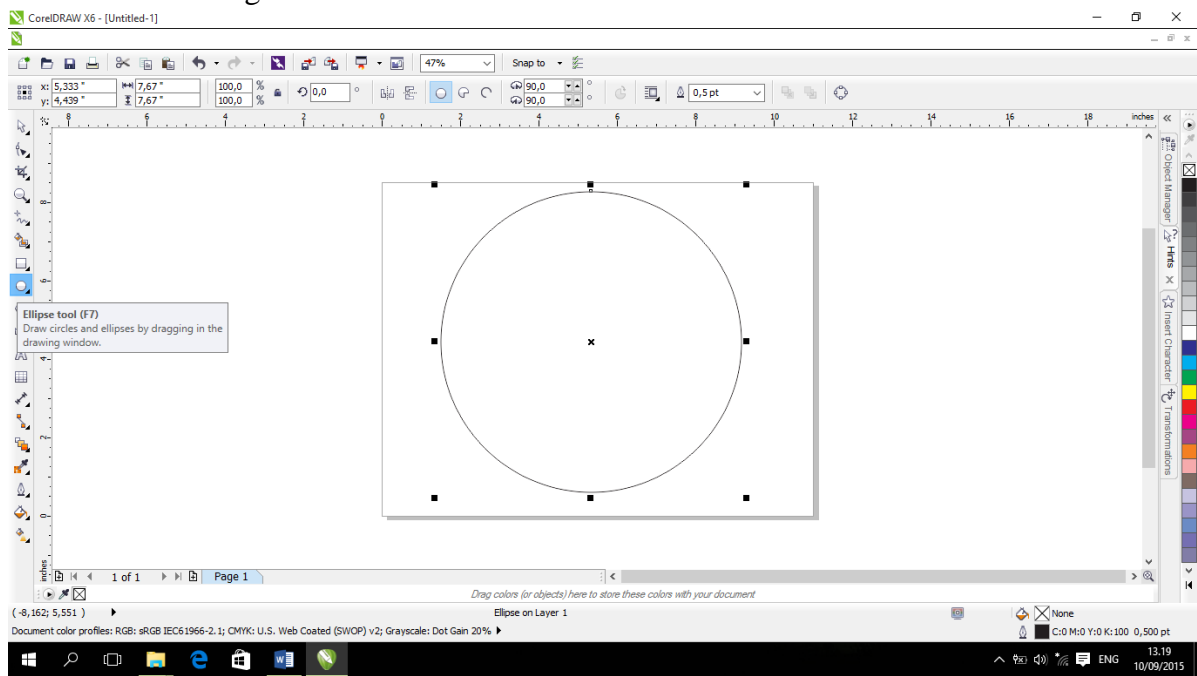
- Pilih Text Tool



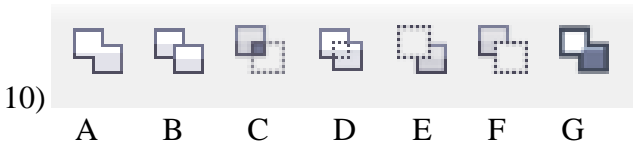
- Klik garis objek yang ingin diberikan teks, kemudian ketikkan teks yang diinginkan.



7) Ellipse Tool
Membuat oval / lingkaran



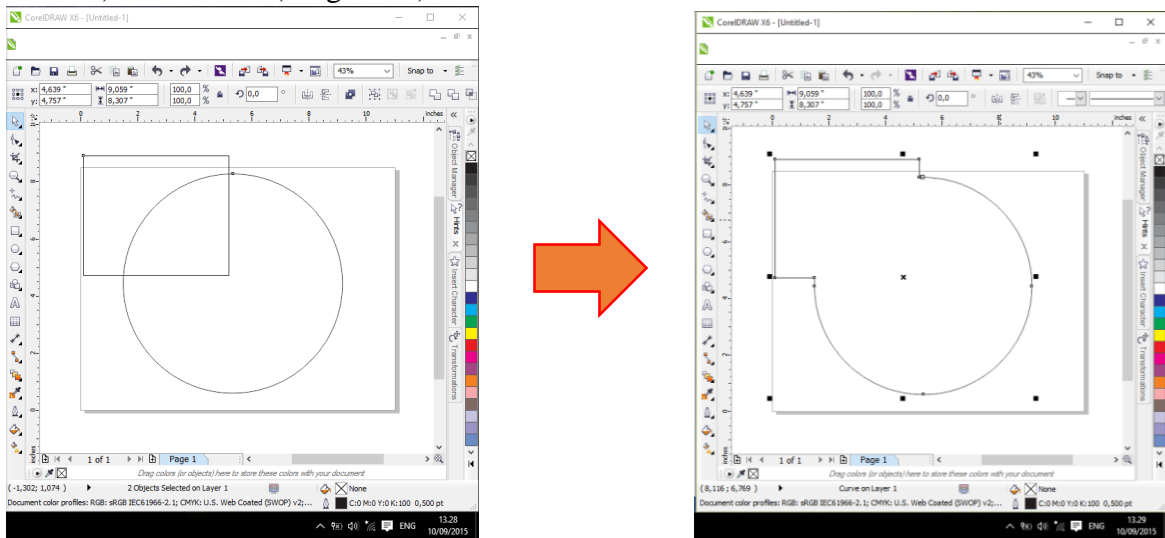
- 8) Kegunaan Pattern Fill adalah untuk memberikan warna pada objek dengan corak atau pattern.
- 9) Kegunaan dari Transparency Tool adalah untuk memberikan efek warna transparan pada objek.



Kegunaan dari Tool Shaping pada gambar tersebut adalah :

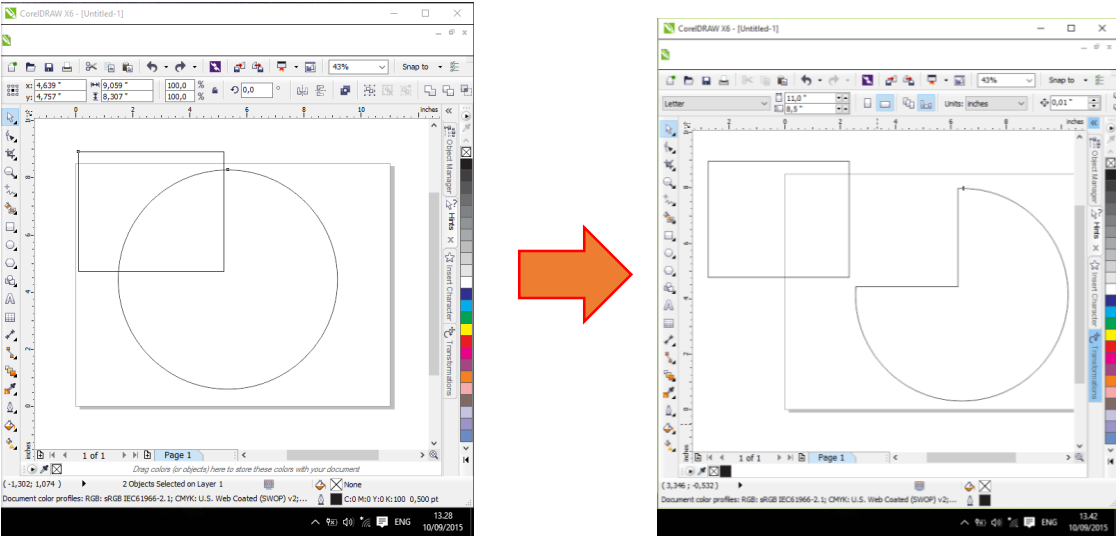
A. Weld

Mengkombinasikan kedua objek menjadi satu (Single Curve Objek) dengan satu garis tepi (Single Outline) dan satu isi (Single Fill)



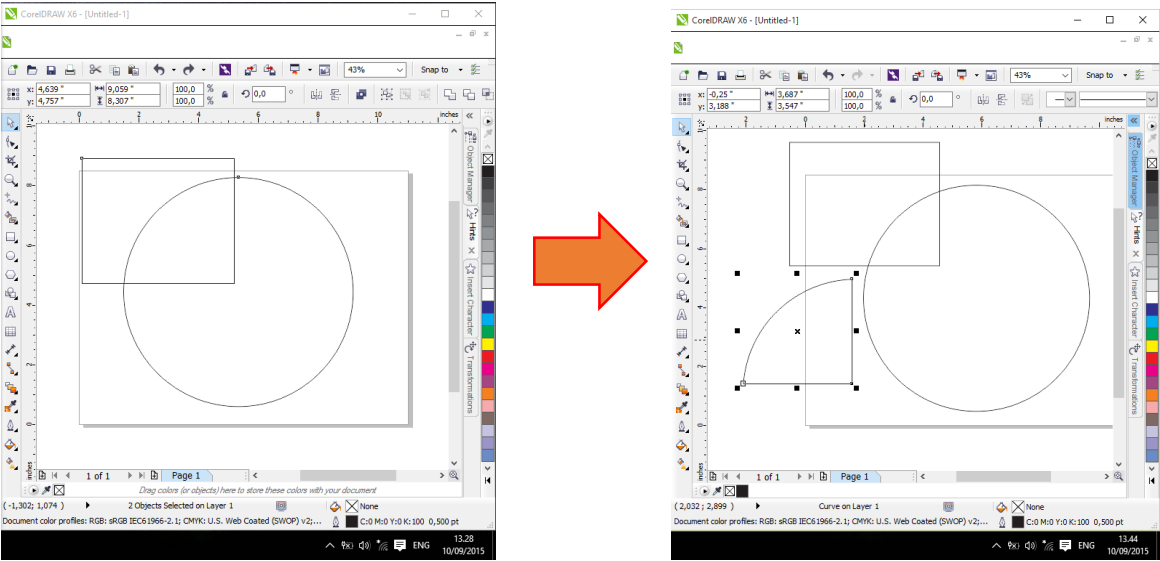
B. Trim

Memotong proporsi sebuah objek dengan menggunakan bentuk dari objek lain



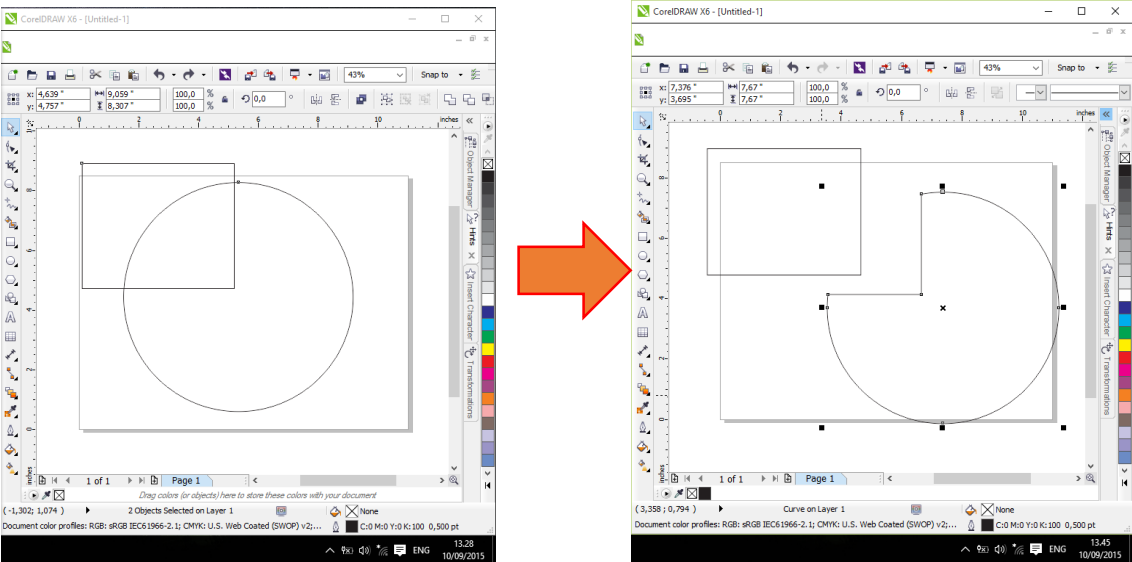
C. Intersect

Membuat objek pada area yang dua objek atau lebih saling bertumpuk



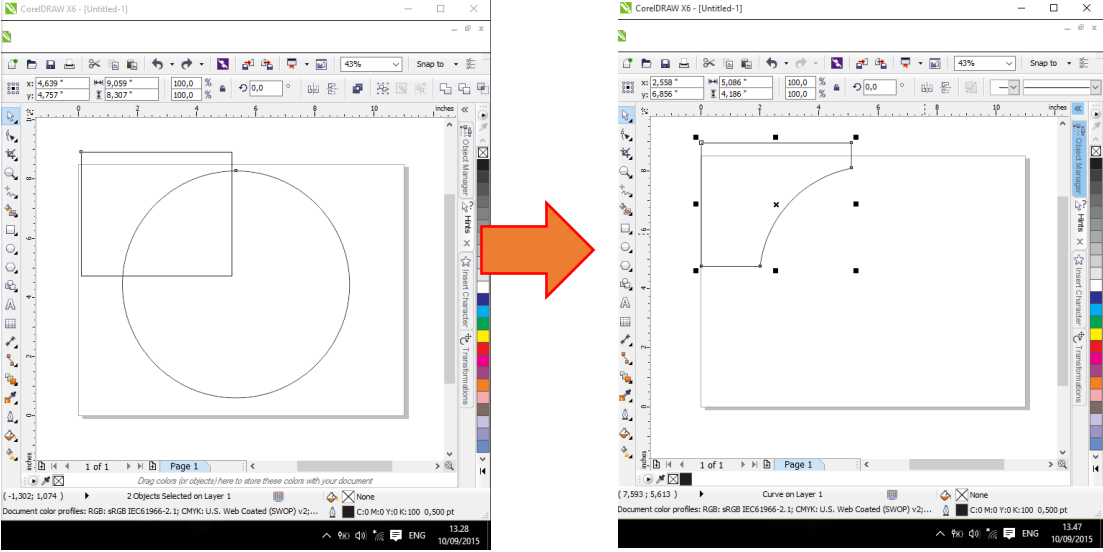
D. Simplify

Memotong pada bagian objek yang saling bertumpuk



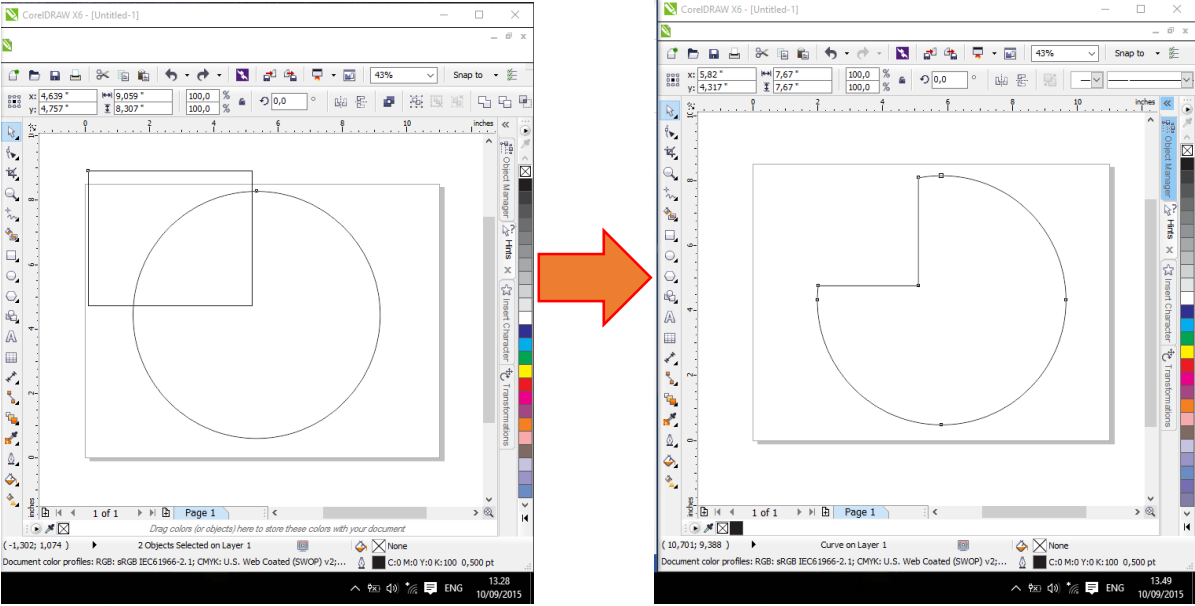
E. Front Minus Back

Menghapus objek yang dibawah dari objek yang didepannya.



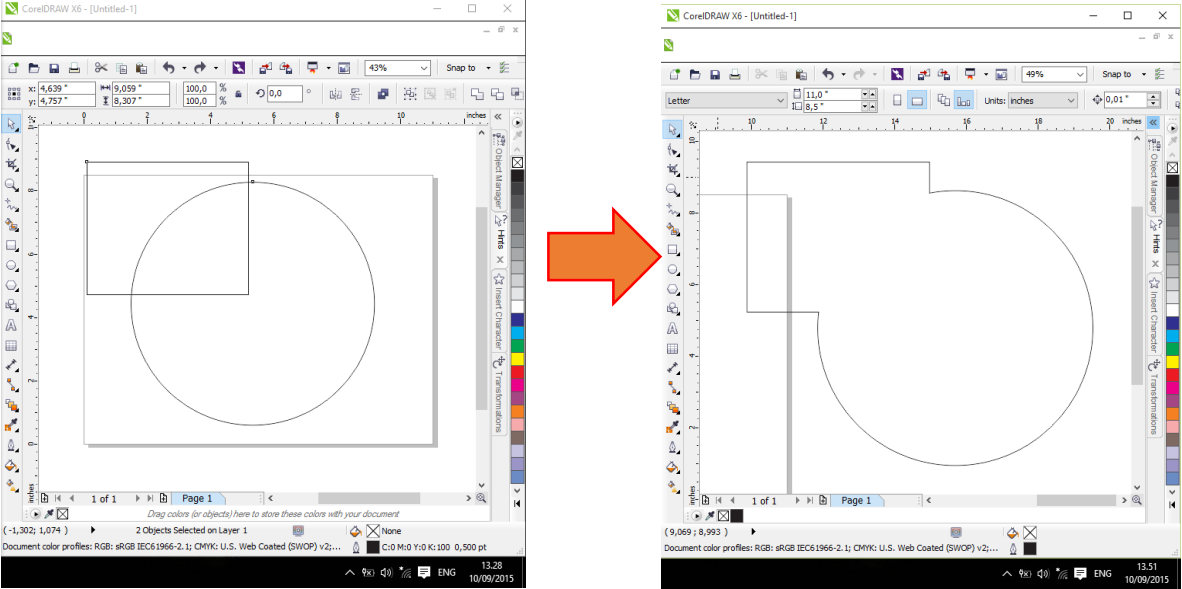
F. Back Minus Front

Menghapus objek yang didepan dari objek yang dibawahnya.



G. Create Boundary

Membuat objek baru yang mengelilingi objek yang terseleksi



DOKUMENTASI

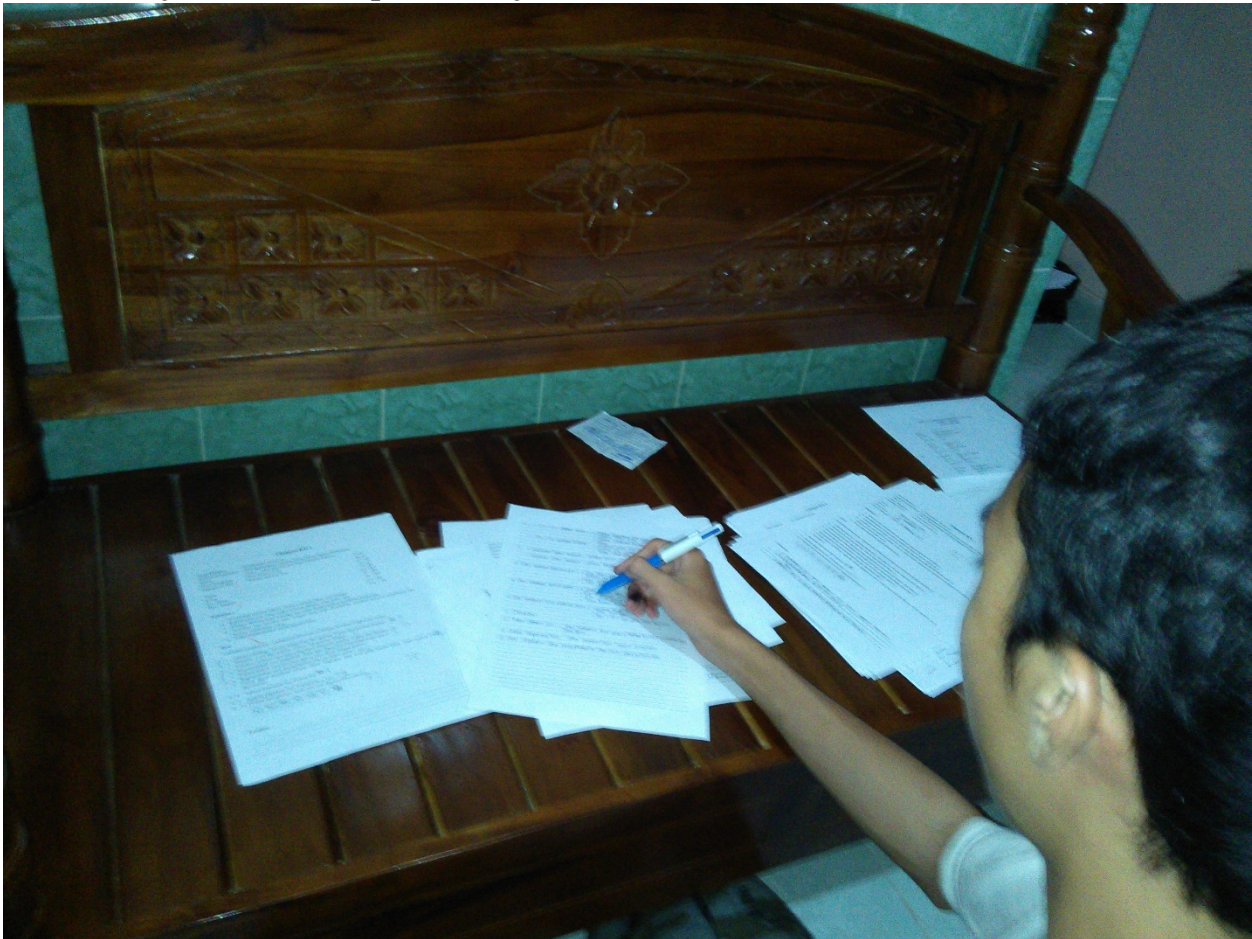
1. Upacara Bendera



2. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)



3. Penilaian Ujian KD 1 Kompetensi Kejuruan 2D



Ulangan KD 1

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia
Materi : Jenis – Jenis Gambar Digital dan Tool Pengedit Gambar
Guru Pengampu : Rifatulloha Alfara, S.Pd.
Mahasiswa PPL : Rasyad Asbarin Tou



Nama : EXXUTIGALI PRISTIN
Kelas : XI MUHAMMADIYAH 2
No. Absen : 96
Hari, Tanggal : Senin, 03 September 2023

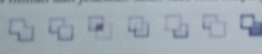
Petunjuk :

1. Berdo'alah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal ulangan
2. Kerjakanlah soal yang mudah terlebih dahulu, tidak harus urut
3. Ulangan bersifat buku tertutup
4. Jawablah soal tersebut pada tempat yang telah disediakan, gunakan halaman sebaliknya jika lembar jawab tidak cukup
5. Tidak diperbolehkan untuk bekerja sama

Soal

Jawablah pertanyaan – pertanyaan dibawah ini dengan jawaban singkat dan benar!

1. Jelaskan masing – masing pengertian dari gambar Vektor dan gambar Bitmap?
2. Sebutkan 3 ciri dari gambar Vektor dan gambar Bitmap?
3. Sebutkan software apa saja yang dapat mengedit gambar Vektor dan Bitmap?
4. Bagaimanakah cara mengubah objek agar dapat membuat lengkungan garis?
5. Bagaimanakah cara memberi warna pada objek dengan gradasi?
6. Bagaimanakah cara menambahkan teks ke dalam objek?
7. Untuk dapat membuat sebuah objek lingkaran atau oval pada lembar kerja, tools apakah yang digunakan?
8. Apakah kegunaan dari Pattern Fill .
9. Apakah kegunaan dari Transparency Tool .
10. Pilihlah dan jelaskan salah satu tool shaping dibawah ini!



Jawaban :

3. 1. gambar vektor adalah gambar yang tersusun dari garis dan kurva, apabila gambar diperbesar tidak akan pecah
2. gambar bitmap adalah gambar yang tersusun dari pixel. apabila gambar diperbesar akan pecah

4. Penyambutan Siswa



5. Piket Sekolah

